CORE STRIKE

FRONTIER 2150

コアストライク・シナリオブック

CORE STRIKE

FRONTIER 2150

コアストライク・シナリオブック

コアストライクーシナリオブック

BAYER……1

高平　鳴海

シナリオ本文中にあるとおり、これはネットワーク／サイバースペースという背景世界への理解を深め、新ルールのなかでも初歩的なアクション、アクセスとイメージファイト、アイスブレークなどをプレイヤー、GMが修得するためのシナリオです。

舞台はダウンタウン(ニュアンスとしては下町)で、使用するネットワーク／サイバースペースの範囲も、基本的に1グリッドだけですから、誰でも簡単にプレイに臨めるでしょう。また、ストーリー自体にもそれほど難しい伏線はないし、解決のシノプシスも数本用意してあるので、ＰＣたちは情報をすべて集めるまでもなく、犯人を突き止めることができるかも知れません。

実際のプレイの大部分は情報収集ということになりますが、GMは"ネットワークから情報を集めるだけ"のプレイにならないよう気をつけてください。記録情報からの憶測より現場の検証や生の証言がよほど当てになる情報のはずです。少なくとも被害を受けた店には1回は立ち寄らせるようにしましょう。

メタルヘッドワールドは確かにネットワークが極限まで発達した世界ですが、故意に隠された情報は簡単には姿を現しません。最後の決め手になるのはネットワークから集めた情報をもとに探し当てた、決定的な真実なのです。そしてそれはディスプレイを眺めているうちは決して見い出せないでしょう。

蛇足ながら、タイトルはシナリオの内容とまったく関連はありません。このシナリオは練習用なので、ピアノの練習曲から命名しました。

SILICONE' S NEVERLAND……7

高平　鳴海

自分で言うのも何ですが、今回収録したシナリオの中ではこれがイチ押しです。ただ残念なことにこのシナリオは基本的にＰＣひとりを対象にした構成なのです。数人でプレイしたいときはヒロインであるウェンディの位置づけを変更する必要があります。たとえ、ＰＣと彼女のからみがなくても楽しめるシナリオとなるはずです。

このシナリオはＲＰＧの基本理念、つまりキャラクターを演じるという前提を正しく理解している方なら誰でもマスタリングができるでしょう。

導入部も数パターン用意しましたし、骨子となる部分はすべてキーアイテムやイベントで処理されています。何より、ストーリーの基本的な流れはＰＣの日常生活なので、GMは進行が楽です。ストーリーはGMが紡ぐのではなく、何も知らないＰＣが進行役を努めていくことになります。後はＰＣの能動的な行動をこの世界の決まりにしたがって処理していくだけで、不条理な疑似現実世界が形成されていきます。ＰＣが異変に気づいたなら、イベントを積極的に使って、世界の核心に少しずつ導きましょう。

ストーリーはきっちりときまった枠の中で自由に創っていくことができますから、ベテランマスターにとっては演出・アレンジの腕の見せ所ではないでしょうか。

偽りの現実世界に閉じ込められた主人公があがいたりもがいたりする、こうした映画や小説は結構たくさん出ています。そういった作品を見たり読んだりして、GMの皆さんは独自のイベントを盛り込んでみてください。

PRISONER IN UNIT……16

樋口　誠一郎

この冒険は全般に渡ってサイバースペースで行なわれます。サイバースペースもののストーリー展開はサイバースペースと現実世界とのキーポイント的な接点があるというのが一般的なのですが、このシナリオはプロローグの仕事依頼にはじまって、クライマックスーフィナーレまでがサイバースペースで繰り広げられます。また、サイバースペースもののシナリオのもうひとつの特徴は捜査型シナリオであることですが、これはアクションを中心としたストーリーとなっています。

このようなコンセプトでシナリオを創ったのは、このセットで紹介されているアドバンスト・ルールのなかでも比較的高度なアクションをプレイヤー、GMに理解してもらうためです。つまり、これはステップアップＰＣ用のシナリオなのです。

シナリオ進行上の留意点はほとんどありません。GMがアクション中心のシナリオということを念頭においてマスタリングすれば、シナリオが行き詰まることはないでしょう。情報はシナリオの進行にしたがって出てくるようになっていますし、ＰＣの行動の転機として計3回の依頼がプロットされています。ただ、ひとつだけ注意しなければならないのはプレイバランスです。アクション主体のシナリオですから、ＰＣが弱すぎても強すぎても面白味は半減してしまいます。ネットライナーでいえばランクはD～C、マナルフォーム能力の各レベルが1～2、スピード値が100以上あれば理想的でしょう。もちろん敵のデータや数を変更してプレイしてもかまいません。

THRONE OF GODDESS……27

樋口　誠一郎・高平　鳴海

謎とき、アクション、ストーリーすべてが混然一体となった大スケールシナリオで、手慣れたGMとプレイヤーにのみお奨めできます。

マスタリングについてGMがとくに留意しなければならない２つのポイントはすべてＮＰＣにかかわるものです。ひとつはＮＰＣの扱い、もうひとつは戦闘時のＮＰＣのコントロールです。

ＮＰＣに関する裏設定は結構多いのですが、GMはストーリーの本筋が横道にそれないよう注意しなくてはならないかも知れません。登場人物のうち、とくにアイザックが疑われはじめると、話が大きくそれるおそれがあります。ＰＣたちの疑惑がわだかまるようなら、彼の正体を明らかにして、あらためて仕事を依頼するという形にしてもかまわないでしょう。また、逆にＰＣたちが特にボウマンについて調査を進めないようなら、シナリオが滞ってしまいます。また、ヴェルダンディとのコミュニケーションを重視してマスタリングしないと、クライマックスも盛り上がりません。

また、このシナリオのプレイバランスに関してはかなり難しい部分です。特に、ノルンたちについては反乱を前提としたＡＩという設定上、やはりその戦闘数値は高くせざるをえませんでした。その他の敵対するＮＰＣも同様で、ＰＣが正面から戦うつもりなら、とうていかないません。GMはヴェルダンディをうまくコントロールして、ＰＣたちを勝利に導きましょう。また、ＰＣたちがあまりに未熟で弱すぎるのも考えものです。少なくとも、前作である"PRISONER IN UNIT"をクリアできるくらいの能力は必要です。

今回は悲しいエンディングの作品が多くなりました。もし、GMの好みにあわないようなら、プロットを変更してみてください。

本文カット：村田　蓮爾

BAYER
バイエル

NARUMI TAKAHIRA

はじめに

これはサイバースペース関係のルールの中でもアクセステクニックとイメージファイトなど初歩的なルールをよく理解するためのシナリオです。ストーリーは単純ですから、システムになれるためのものとしてプレイしてください。

参加人数としては何人でも可能ですし(1人でもOK)、キャラクタークラスも選びません。ただし、ネットライナー、ハスラーもしくは今回紹介された新キャラクターだけでプレイするのが望ましいでしょう。

舞台は特に設定していません。あるメガ＝シティのあるダウンタウン(といってもより住宅街に近く、善良な市民が多い所です)で話ははじまり、その小さな街の中で事件が解決されるでしょう。

舞台となるサイバースペースはFANTAS系ですが、プロテクションを入れ換えて他のネットグループとすることもできるでしょう。

ブローカーの依頼

PCは馴染みのブローカーから私的な依頼を受けます。PCがハンターでないなら、懇意にしている知り合いということにしておいてもかまいません。

依頼と言うのは、ネット内の彼の店のデータエリアに侵入して、データを破壊していった何者かを突き止め、事件を解決することです。

PCはネットの内外で情報を集めていくうち、事件の真相を目の当たりにできるでしょう。

GM用情報

調べてゆくうち、この街のあちこちで同じような事件が起こっているのがわかります。的確に捜査をすすめ、ちょっとした推理をすれば、犯人像はすぐに浮かんでくるでしょう。犯人はストリートパンクスのグループです。彼らは最近、ストリートで死んだハンターの遺体からいくつかのアシストソフトを手にいれ、それを使ってネット内で荒稼ぎをしていたのです。

ACT－1　ガスライトにて

PCたちは久しぶりに立ち寄った馴染みのバー"ガスライト"で一日の疲れをいやしています。彼らはカウンターの向こうの老マスターが今日は浮かない顔でいることに気づくでしょう。(PCに限らず)店内の誰かがそのことに気づいて話しかけると、マスターは話しはじめます。

「実はなあ、今朝、気づいたんだが、ネット内のうちの店のデータがぶっこわされていたんだ‥‥。全壊状態でなあ。まったくひどい奴もいたもんだ。管理局に届けは出したが、もしかしたら店を閉めなきゃならんかもしれんよ」

PCの中にこの街に住んでいる者がいれば、データを壊されたとか店が襲われたという話をここ以外でも聞いているかも知れません。

マスターは大きくため息をつくと、目の前にいたPCに相談を始めます。今日の飲み代はおごるから、データエリアを調べてみてくれないかということです。

店内の端末を使って、データエリアにアクセスし、ちょっと調べてみましょう。〈データブロー〉のSR2でチェックしてください(他の修正はいっさい付きません)。望むなら、成功するまで何度もチェックを試みてかまいません。万一、PCの誰もがデータブローを取得していなかったら、店内にいる他のハンターの誰かがこの作業を行ないます。

まず、データは人為的に破壊されたらしいことがわかります。ちょっとやそっとではデータの復帰はできそうにありません。そして、エリアの最後に破壊作業を行なった犯人の署名らしきものが、"TBN"と書き込まれています。

どうもこれは外部から侵入してきたハッカーの仕業に間違いないようです。店のマスター、アダム爺さんにこのことを告げると、彼はさらにその犯人をできるかぎりでいいから、何とかしてくれないかと持ちかけてきます。了解するなら、さらに詳しい話を聞くことができるでしょう。

なお、今回は正式な仕事の依頼と言うわけではありません。ですから、期限とか条件はありませんが事件を解決させたなら報酬は約束してくれます。ただし、店の状態が状態なので、現金ではなく、品物でしか約束できません。それは端末機です。デッキ自体は通常の物ですが、これには30年式演算クリスタルが60個、搭載されています。クリスタルをばらして売るも自分のデッキにつけかえるのもいいでしょう。これはあるハンターが借金のかたとして置いていった物だそうです。

PCの誰かがデッキをよく見ると宣言したなら、本体に名前が刻み込まれているのを発見できるかも知れません。

"デニ＝オーウェル　世界一のネットライナー"

「ああ、おかしな癖がある奴だったよ。自分の持ち物には必ず名前を刻みこむんだ」

ちなみに彼は1週間ほど前にこの街のストリートで殺されています。この情報は後で重要なヒントになるのですが、必ずしもこの情報を知っておく必要もないでしょう。

また、普段世話になっている老人が困っているのだから、ここは無償で仕事を引き受けても罰は当たらないかも知れません。

さて、アダムが話してくれることは以下のとおりです。

1．入っていたデータはどれもそれほど大きな価値のあるものではなかったし、特に秘密にするような情報もありませんでした。帳簿などバーの経営に必要な各種書類、わずかながら取り扱っていたドラッグ関係の取り引き書類、入っていたのはそれだけです。

2．データがすべて破壊されていたので知る由もありませんが、犯人

はデータの一部をコピーして持ち去ったかも知れません。ただし、取引先にはこうした事件があったから用心するようにと連絡はしたし、いままでのところ取引先での被害は報告されていません。

3．アダムは個人的には人から恨みを買うような覚えはないと言っていますし、そのことは説明されなくてもPCには理解できるでしょう。

4．アダム自身はネットワークのセキュリティには詳しくなく、管理は契約ネットに任せきりでした。ネット側からの報告だと、設定してあったプロテクションはイメージファイトによって破壊されていたそうです。

5．事件が起こったのと同じくらいの時刻にここの界隈の店が何軒か、同じような被害にあっているようです。他の店を回って手がかりを集めてみるのもよいかも知れません。

6．AHPからの通達によれば、犯人の捜索・逮捕は不可能と断定されたそうです。司法当局はこの件を事件として捜査することはしないということです。つまり、アダムが頼れるのはPCたちだけなのです。もっとも、犯人がわかったとしても、ガスライトのデータが回復できるわけではありませんが。

アダムが知っている情報はこの程度のものです。

彼はこの他にPCが捜査をしやすいよう、店のデータエリアに入るためのIDとパスワードを教えてくれますし、グリッドのセキュリティに関して記されたネット管理局の書類を見せてくれます。しかし、チェックポイントにプロテクションが再配置されるのは少なくとも3日以後のことでしょう。ネット管理局は下位グリッドの管理をなおざりにしがちですから。それでは捜査を開始しましょう。

アダム＝ペイン

79歳。高齢ですが、健康で陽気な老人です。今は自分のバーの経営の方にいそしんでおり、ブローカー稼業は半分引退しているといった状態。商売人としては性格がまじめすぎるのか、ブローカーとしては成功しませんでしたが、このバーの方はいつも繁盛しているようです。彼はこの街を愛しており、若いハンターたちを見守りながら、ここに骨を埋めたい気持ちでいます。

ブローカーとして扱っていた商品はドラッグ関係ですが、いまはこんな状態なのでその方面ではPCたちの支援はできません。

残されていた署名　TBNについて

この界隈でわりと有名なハッカー、"デストロイヤー＝サム"ことサム＝スキナードが今回の事件の犯人です。彼は普段、SAMという署名を使いますが、今回はそれを暗号化した署名を残しています。つまり、アルファベットの一文字ずつをずらしてあるのです。

PCがTBNという単語をもとに検索や捜査を行なっても何の手がかりも得られませんが、ちょっと頭をひねってSAMというキーワードを得たとしたら、事件は非常に簡単に解決するでしょう。GMはアドリブでマスタリングをしなければなりませんが、最終的に、おそらくPCたちはサムの寝ぐら（近くにある安アパート）に出かけていって犯行を認めさせることになるでしょう。アダムの店のデータやその他の犯行の証拠となる品はサムの部屋で発見できます。

ＡＣＴ－２　ストリートの住人

まず、PCたちは被害のあったグリッドのことを詳しく調べなければならないでしょう。

もし、翌日になっていたら、アダムからの連絡をPCに伝えてください。

今朝、データエリアを破壊した犯人と思われる者から電話があり、コピーしたデータを返して欲しければ、3日以内に＄50,000の金を用意しろ、と脅迫を受けたとのことです。

バー《ガスライト》のデータエリアの位置

小さなバーの経営書類くらいなら、グリッド1つをまるまる借りるほどのものではありません。この通りにある他の4軒の店と共に、ALTOS内に存在していました。クラスターナンバーはGJ－14582で、そこのボトムグリッド、階層にして42番目です。このグリッドの内部構造もごく単純で、入口から5本に枝分かれしているだけです。

グリッド入口
- システムエリアへの通路
- スーパー《P&Zマーケット》
- バー《ガスライト》
- ドラッグ・バー《装蔵装亜》
- モーターショップ《スピード・デス》
- ガンショップ《マズル銃砲店》

今回、被害にあったのはこの5店舗のうち、ガスライトとスピード・デス、マズル銃砲店です。ガスライトは収納してあったすべてのデータを破壊されましたが、他の店の被害を知りたければ、直接、店に訪れて聞いてください。

さて、グリッド内でPCが自由に入ることのできるのは（法的には）ガスライトのみですが、ガスライトをはじめ、被害を受けたスピード・デス、マズル銃砲店には何のセキュリティも存在しませんから、実際には出入りは自由です。

　アダムから見せてもらえるネット管理局の書類によれば、中に設置してあったセキュリティは、まず、グリッド入口にロジックウォール（突破値6）、あと各店のそれぞれの入口にはプロテクション“コボルト”と“ジャイアントラット”が設置してありました。電磁流はどこにも発生していません。
　なお、P＆Zマーケットには上記のプロテクションに加え、経営者が設置したプロテクションがいくつか存在しているようです。
　システムエリアへの通路は、このグリッドを支配するシステムに至るものですが、今回の捜査には関係ないので手を出さない方が無難です。ここにはレベル4モンスターが1体存在しているはずです。

　アクセス、またはジャック＝インによって最初に得られる情報は以上のとおりです。正式な手段をもってグリッド内に入るなら、ここまでの情報を得るためにチェックは特に必要ありません。この時点で、PCがP＆Zマーケットと裟威婆亜のデータ内に入ろうとするなら、ハッキング行為をしなければなりません。ここで問題を起こすと面倒なので、GMはできるだけ避けさせましょう。
　夜が明けたら、ストリートの店を回って情報集めをしましょう。

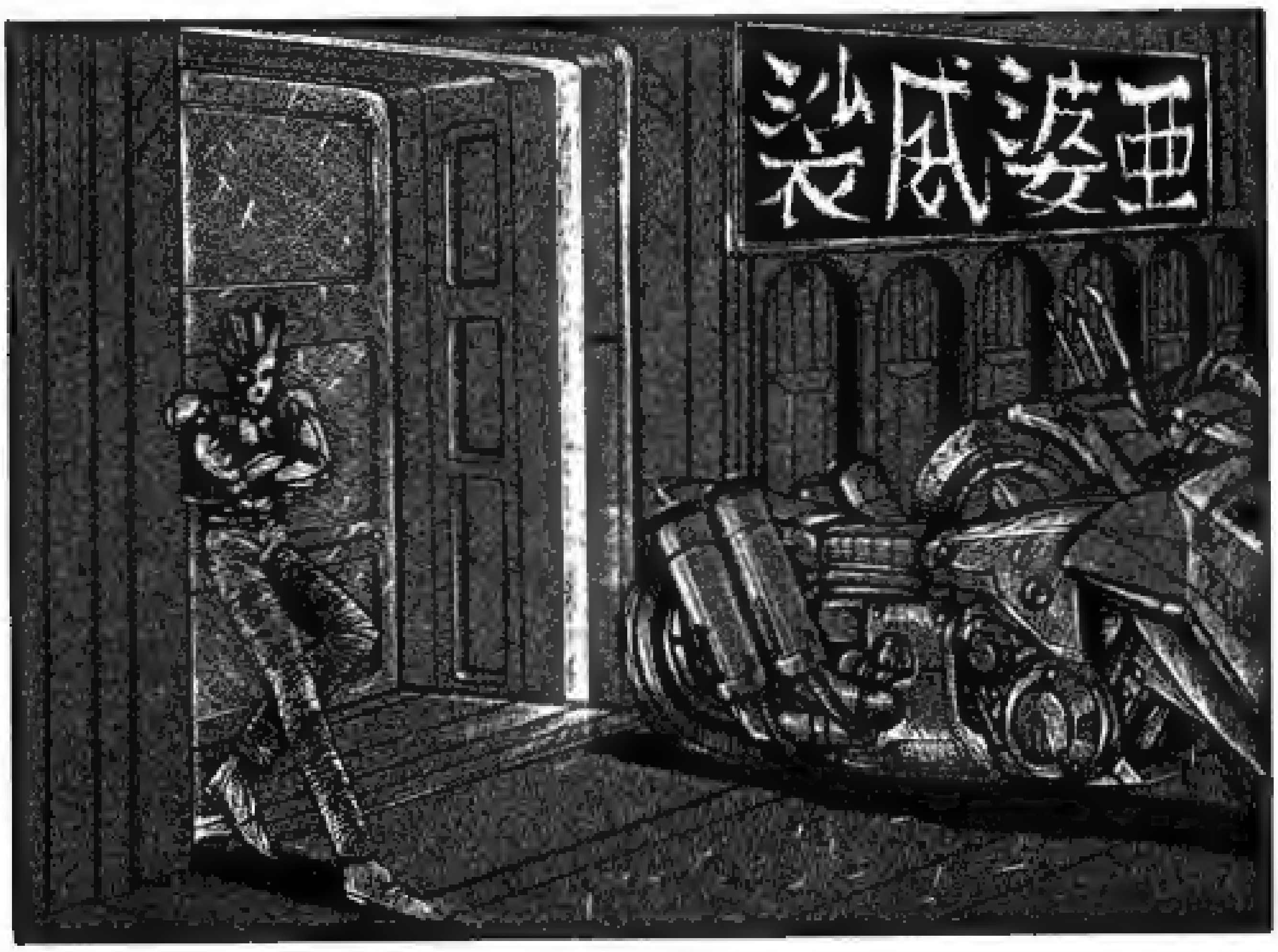
スーパー《P＆Zマーケット》に関する情報
　このグリッドの中で一番大きな店で、データエリア内も半分くらいはP＆Zマーケットのデータで満たされています。今回被害にあわなかった店の1つですが、たぶん独自でそろえたセキュリティのおかげでしょう。スーパーはそこそこ繁盛しているようですが、もうかっているというわけではないようです。
　店のオーナーは守銭奴を絵に描いたようなちょび髭の男で、PCたちを冷たくあしらいます。
「まあ、今回やられた皆さんには同情しますがね、うちのように普段から気をつけてなかったんだから、自業自得ですな」
　P＆Zマーケットおよびオーナーについては誰に聞いても、良い噂は耳に入りませんが、事件の手がかりになりそうな話は何もありません。他の店主とは仲は良くなかったようです。

データエリア内の様子とセキュリティ
　アクセスでP＆Zマーケットに入ろうとすると、レベル1およびレベル2プロテクションの妨害を受けます。それを突破すると、店の管理データの入口ですが、ここにはさらにレベル2プロテクションが設定されています。店の管理データ自体は特に怪しいところはありません。ここで〈サーチ〉による偽情報の看破に成功すると、隠しデータファイルを発見できます。
　ジャック＝インで中に入ろうとした場合、コボルトとジャイアントラットが立ちふさがり、その後にトラップのランダムテレポート（9）、それを突破すると、管理データの前にワーウルフがいます。管理データ内では隠しデータファイルを無条件で発見できます。

　隠しデータファイルはオーナーのIDがないと見れないようになっています。サイバースペース内ではIDプロテクションが浮かんでいますが、倒してしまったら、このデータは消去されてしまいます。見たければ、オーナーのIDをコードワークで盗み出してくるしかありません。オーナーは“一般市民”です。

隠しデータの内容
　大部分はちょっとした不正な所得の控えですが、マズル銃砲店で被害状況を聞いたうえで、（サイバー強化によらない）PERのAR15に成功すれば、銃器の横流しの記録を発見できます。これはマズル銃砲店から奪われた物であるようです。

ドラッグ・バー“裟威婆亜”に関する情報
　ここはいかがわしい店で、暴走族のたまり場になっています。店の規模も小さく、経営は苦しいようですが、店内にはいつも20人以上の暴走族がたむろしています。この店も被害にあわなかったのですが、動機がいやがらせでないのなら、ここに押し入っても犯人はなにも得ることはできなかったでしょう。
　ここのマスター、フィストは七色に染め上げた髪を逆立てて、身体のあちこちをファッショナブルにサイバー化しています。テックヒッピー



か暴走族の出身で、ストリートパンクスの元締めのようです。

「ご苦労さん。だがな、悪いが話すことは何もないぜ。ここには盗られる物は何もないし、いつもこいつら暴走族にしっかり守らせてるからな。襲われた店はどこも繁盛してたんだからいい気味だぜ」

岐戚婆亜とマスター、それにここをたまり場にしているいくつかのストリートパンクスのグループについての噂は聞くまでもないでしょう。

店の中を子細に見渡すなら、けばけばしいファッションの暴走族に混じって、１人だけ雰囲気の違う気の弱そうな少年を発見できます。この少年はハッカーで、今回の事件の実行犯です。ただし、彼に近寄ろうとすると、まわりの暴走族たちに阻まれます。

スピード・デスに行って情報を仕入れたあとで、ＰＣの誰かが店の外に駐めてある暴走族たちのバイクに着目したなら、大型メカニクスＳＲ１またはＥＤＵのＡＲ20でのチェックを許可してください。駐まっているバイクのうち、新しい３台はどれも少しずつ簡単な改造や塗装がしてありますが、これはスピード・デスから奪われた物のようです。ただし、これを証拠品とすることはできないでしょう。あまり長々とバイクを調べていると、暴走族とのケンカになります。

GMに注意

事件の犯人は岐戚婆亜のマスターとその一味ですが、彼らを捕まえたりして力ずくで犯行を自状させたり、証拠も固まっていないのに店に押し入るようなことをＰＣにさせてはいけません。ダウンタウンにも法はあります。特に店の中で暴れたりすれば、ポリスはもちろん、街の自警団も敵に回すことになるでしょう。

データエリア内の様子とセキュリティ

アクセスでここに入るためには、管理局の設置したレベル１およびレベル２プロテクションを突破しなければなりませんが、店の管理データには怪しいところはありません。

ジャック＝インで中に入ろうとした場合、コボルドとジャイアントラットが立ちふさがります。他にはこれと言ったセキュリティも秘密もありません。

モーターショップ"スピード・デス"に関する情報

スピード・デスは、小さいけれどわりと繁盛していたモーターショップで、ガスライトほどではありませんが、大きな被害を受けた店です。

ここのグリッド内のデータは破壊されたのではなく改ざんされていたのです。ダウンタウンは物騒ですから、特に夜間は防犯システムに頼ることになりますが、事件のあった夜は、防犯システムが停止し、それを待ち受けていたかのように何者かが店内に侵入しました。彼らは展示してあったバイクを３台奪って逃走しましたが、行きがけの駄賃とばかりに店内の設備をめちゃめちゃにしていきました。

ここの主人は善良そうな若いメカニックマンです。気落ちしているというより、襲撃のショックから立ち直れずにまだ呆然とした様子です。

「暴走族だ。岐戚婆亜にいる奴らの仕業に違いない。七色のモヒカンなんて見違えるもんか……」

後は、ＰＣが話しかけてもほうけたように首を振るばかりです。

スピード・デスと主人に関する噂や評判は良くもなく悪くもなくといった感じです。

店の中は襲撃されたときのままで、乱雑としていますが、ここで犯人の手がかりを探すなら、ＰＥＲのＡＲ20をチェックさせてください。成功するとガラクタの中に、壊れた電極トランキライザーを発見できます。スピード・デスの主人は髪を短く刈り込んでいますが、見たところジャック＝イン端子はつけていないようなので犯人が落としていった物かもしれません。

電極トランキライザー

人間用の電気刺激ドラッグ《ソフトポイント》です。「エレクションレディ」とロゴが入っていて、その下に名前が刻み込まれています。

「デニス＝オーウェル　宇宙一のネットライナー」

このデニス＝オーウェルという男が事件の鍵を握っているかも知れません。

ＡＣＴ－１でデッキをよく見ているなら、アダムに訊くという手もとれるでしょうが、基本的にはこの男のプロフィールをネットから捜し出すことになります。

〈サーチ〉を行なうならわかっていることはフルネームと（実はただのハッカーなのかも知れませんが）ネットライナーであるということだけです。あとはＰＣの検索の仕方、考え方次第です（例えばギルドの記録を調べるとか、犯罪歴から調べるとか）。

ネットから集められる情報は以下のとおりですが、これらのすべてをＰＣに教える必要はありません。よほどうまい検索を行なったのなら別ですが、どの程度の情報をＰＣに明かすかはGMに委ねられます。これはこのシナリオに限らず、すべてのシナリオにおいて共通の決まりです。

デニス＝オーウェル

ランクＥネットライナー。死亡時38歳。ネオアップル、フリータウン生まれ。少年時代より窃盗、暴行他、数10回の犯罪歴あり。以後各地を放浪、ハンター登録は33歳のときで、ネットライナーになってからそれほど大きな仕事はこなしていない。各種ドラッグ常習者で素行不良。クライアント、司法当局などとのトラブルも絶えず、ギルドから警告を受けること数回、２週間前についにハンターライセンスを剥奪された。

現住所はスレイド・ストリート1421（本人が死んだのでもう引き払われています）。

死亡報告について

１週間前、バー《ガスライト》からの帰り道、数人の暴漢（暴走族と思われる）に襲われ死亡。

死因は鈍器による全身の打撲傷と見られている。死体は裸になって発見されたが、遺留品のほとんどは犯人またはスラム住人によって持ち去られていた。衣服にあった氏名により本人と断定。写真類照合済み。

ネットで集めた情報以外で、彼についてアダムが知っていることはほとんどありません。金払いの悪いジャンキーで、いつも夢のようなホラをふいていた、とか友人がほとんどいなかったとか、ひと仕事終わって街を出ていくとき、たまったツケのカタにとそれよりはるかに価値のあるデッキを置いていったとかそのくらいです。別にデニスを嫌っていたわけではなく、出来の悪い息子のように思っていたようです。スピード・デスで拾ったトランキライザーを見せるとデニスのものに間違いないと言います。

データエリア内の様子とセキュリティ

設置されていたセキュリティは他の店と変わりありません。つまり入口にレベル１、レベル２プロテクションがあっただけです。もちろん今は破壊されているので侵入には何の危険もありません。店の管理データには大きな被害はありませんでした。夜間用の防犯システムのコントロールプログラムを改ざんされただけです。データの閲覧はＰＣなら主人

の許可を得なくても可能でしょうが、閲覧許可を申し出るなら力なく了解の意を表します。もちろんデータ類に怪しいところはありません。

ガンショップ《マズル銃砲店》に関する情報

マズル銃砲店は銃器を扱うとはとても思えないような姉妹が経営しています。店自体は本格的なガンショップではなく、品ぞろえも大型の銃器より防具とか護身用の拳銃、セルフ・ディフェンス・ウェポン、ナイフ類が主だったようです。ここもスピード・デスと同じく信頼性の高い防犯システムを停止させられ、タイミングよく強盗団が押し入ったとのことです。

姉妹は別の棟で寝泊まりしていて無事でしたが、やはり店がめちゃくちゃにされ、展示してあった銃器が30数丁と弾薬が多数奪われました。ポリスに被害届けは出しましたが、護身用の小型拳銃ばかりだったので、あまり問題にはしていないようです。そのクラスの密造銃はダウンタウンにすでに蔓延しているからです。

姉妹の名はアンナとメリールウといい、2人とも清楚な感じでよく似ています。彼女たちは涙ながらに訴えます。

「お願いです。犯人を突き止めてください。犯人とその証拠さえそろえば、自警団の皆さんがなんとかしてくれるはずですから」

店の中はきちんと後かたづけがなされており、さしあたって犯人の手がかりになるようなものは何も見あたりません。また姉妹も手がかりになるようなことは何も知りません。

データエリア内の様子とセキュリティ

ここのセキュリティは襲われた他の店に比べ少しましなものだったようですが、やはり全部突破されています。押し入った犯人はレベル1、レベル2プロテクションを倒したあと、奥に設置されていたレベル2プロテクションも倒して、夜間用の防犯システムのコントロールプログラムを改ざんしました。

データ類に怪しいところはありません。

ＡＣＴ－３　商店街の救世主

すべての店を回ったＰＣには事件の全貌が理解できたかも知れません。

これまでに得られた情報を整理してみましょう。また、これらの糸口を突き詰めていくと事件は解決するでしょう。

1．Ｐ＆Ｚマーケットのデータ内の隠しファイル

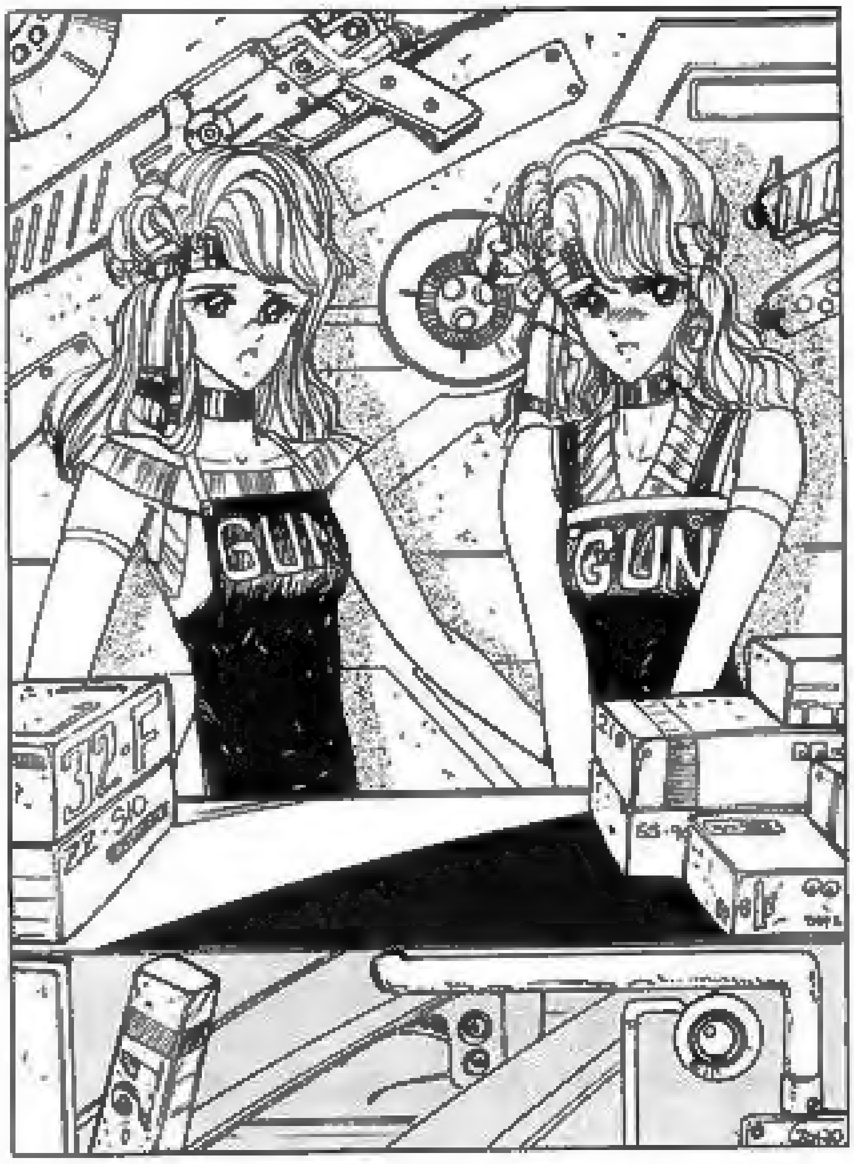
ＰＣがこれを発見してスーパーのオーナーをきびしく問いつめると、悪事を認め、証拠となる銃器を返却します。

暴走族のメンバーは奪ってきた銃器を1つずつ身につけており、フィストはあまった10丁ばかりの銃器をここのオーナーに売ったのです。彼は今回の事件の全貌とこの銃器の出所をうすうす知っていますが、確たる証拠となる品や情報は持っていません。しかし事件の実行犯、サムの使用しているグリッドのアクセスナンバーを知っています。オーナーは脅されれば何でもしゃべりますが、ＰＣたちはさらに捜査を続ける必要があるでしょう。ジャック＝インしてサムのグリッドにいくなら、シナリオはクライマックスを迎えます。

2．デニス＝オーウェルについて

彼のことを子細に調べたなら、推測が成り立つことでしょう。

デニスを襲ったのが暴走族であること、そうでないにしても遺留品を持ち去ったのが彼らであることに間違いはありません。グリッド内のプロテクションはイメージファイトで破壊されていたのですから、これは



アシストソフトを手にいれたハッカー、恐らく狡威婆亜にいた少年の仕業です。何かのチャンスがあってサムから彼の所持しているソフトを奪い取ったり、すり取るチャンスがあったなら、これにもしっかりデニスの名前が書き込まれています。

ＰＣの行動により、クライマックスとしては次の2とおりが考えられます。

Ａ．狡威婆亜に乗り込む

乗り込んでいって証拠を突きつけたりすると喧嘩または銃撃戦になります。彼ら暴走族は専門訓練を受けているわけではないので手ごわい敵ではないかも知れませんが、こちらは少人数だし、相手は全員が何らかの銃器を所持しています。狭い店内で銃撃戦になったら、かなり不利になるはずです。

証拠をそろえて自警団に提出するか、彼らと一緒にドラッグバーに向かうのがベストな方法でしょう。

ここでの戦闘に勝利すれば、事件は解決です。メンバーに混じっていたサムから証拠の品を押収できますし、他の連中も犯行を認めることでしょう。

単独で乗り込むにしても、上手に交渉すれば、ＰＣや被害を受けた商店主たちにかなりよい条件で丸く収めることができるかも知れません。マスターのフィストは店を経営しているだけあって、聞く耳も持っています。事件が明るみに出て一番困るのは、失うものを持っている彼なのですから。

暴走族のメンバー（平均値）

彼らのなかには、ファッションで身体の一部分をサイバー化している者もいます。ただしＳＵＶがＳとなるだけで、特殊な強化はされていません。店内には20人ほどいます。

能力値

REF 10　SUV/HP:D/8　WIL+2

(格闘の)攻撃力　±0

防具：なし

装備：.22Calカートレス、9㎜ボディ、9㎜カートレス、.357マグナムのうちからどれか1つ、ナイフなど

戦闘に関連する取得スキル：小火器　20%、ナイフコンバット　30%、格闘回避　30%など

フィスト

ドラッグバーのマスターです。他の連中より頭一つ分大きく、7色に染め分けたモヒカンがトレードマークです。ハッカーのサムを引き込んで今回の事件を起こした張本人で、見かけによらず狡猾で駆け引きなども心得ているようです。また、暴走族は彼の命令には必ず従います。推定年齢35歳。

能力値

STR 16 REF 14 DEX 13 INT 16 EDU 8

PER 12 SYM 15 WIL 13 SUV C HP 15

主な取得スキル：言語学　50%、大型メカニクス　60%、精密メカニクス　30%、薬学　80%、精神医学　60%、鑑定　50%、偽造　40%、地上車全般　90%、小火器　60%、素手戦闘　80%、ナイフコンバット　90%、大型武器　70%、格闘回避　70%、特殊武器　50%

主な装備：.44マグナム、アイアンナックルなど

自警団(平均値)

善良な市民で構成された自警団です。彼らは正規の戦闘訓練を受けているわけではないので、暴力に正面から立ち向かうことはできません。しかし、この界隈ではポリスより信頼されています。だれだって、巡回するだけのロボットよりは人間を信頼するでしょう。

ハンターであるPCたちとは基本的に相入れないところがあり、ちゃんとした証拠をそろえてからでないと、取り合ってくれません。

普段は2－4人で夜回りを行ない、このシーンでは10人がついてきます。

能力値

REF 9 SUV/HP D/7 WIL±0

(格闘の)攻撃力　±0

防具：ファイバーシャツ、ファイバーヘルメット

装備：9㎜カートレスまたはフラッシュマスタードガン、スタンスティックまたは警棒など

戦闘に関連する取得スキル：小火器　20%、素手戦闘　40%、大型武器　50%、格闘回避　50%など

B．サムの部屋に行く

スーパーのオーナーから聞き出した情報を元にサムの住所などを調べ、そこに乗り込むなら、事件は比較的簡単に解決します。サムは近くの安アパートに住んでいて、PCたちがやってくると、手持ちの武器で弾が尽きるまで応戦し、そのあと逃げようとします。サムはただの不良少年ですから捕まえるのはたやすいでしょう。彼に犯行を白状させ、証拠品とともに自警団に引き渡せば事件は解決です。サムはアダムの店のデータのコピー、他の店のデータを改ざんしたときの記録、デニスから奪った数枚のアシストソフトを持っています。

サム＝スキナード

能力値

STR 6 REF 9 DEX 8 INT 14 EDU 9

PER 10 SYM 9 WIL 15 SUV E HP 3

主な取得スキル：偽造　40%、スリ　30%、暗号・信号　25%、小火器　10%、サーチ　70%、コードワーク　40%、データブロー　100%、エレクトロニクス　50%、ソフトプログラム　70%、イメージファイト　100%

主な装備：.22Cal MP、ジャックイン・インターフェイス、ホロドローム、ナイフなど

C．サムのグリッドに行く

同じく、スーパーのオーナーから聞き出した情報を元にサイバースペースのサムのグリッドを訪れた場合です。

このグリッドは入口、内部を問わず、サムの設置した数々のセキュリティが仕掛けられていて正面から侵入を果たすのはとても不可能です。

ですが、様子見のつもりでダイブして、入口にさしかかるとサム本人とばったり出くわすことになります。ここで彼と戦闘を行なうこともできますし、交渉を行なうこともできるでしょう。サムの方はアシストソフトを手にいれたことで傲慢になっていますから、戦いを仕掛けられて逃げ出すことはないし、状況次第ではPCに襲いかかってきます。彼を倒しても、直接、事件の解決にはつながりませんが、このすぐ後に彼の部屋に乗り込むのなら、本人を容易に捕まえることができるでしょう。

サム＝スキナード（サイバースペース内での能力値）

ＦＰ　6　イメージファイト　100％　スピード　82　フォース最大値15　ＲＲ　4　最大分身数　3

所持ソフト：バトルアクス、メイス、ブラストプレートなど

なお、データエリアを破壊した犯人（つまりサム）からガスライトに脅迫状が届いていますが、ＰＣたちがその３日以内に事件を解決できなかった、またはしなかったとき、３日後の朝に再び連絡が入ることでしょう。アダムは期日までに指定額だけの金は用意できませんでした。サムはその額でかまわないからＡＬＴＯＳ内のとあるインディーズネットまでやってくるように指定してきます。このインディーズは割と有名なレンタルスペースで、サイバースペース内の待ち合わせ場所として使われています。ここでＰＣとサムの対決または交渉が可能でしょう。

さて、事件はどういう風に解決したでしょうか。満足できる結果なら、アダムや他の被害を受けた店主たちから感謝と賞賛が寄せられます。ＰＣたちはこのストリートの救い主になったのです。

END

SILICON NEVERLAND
シリコン・ネバーランド

NARUMI TAKAHIRA

はじめに

このシナリオはネットライナー１人用につくられています。当のＰＣは最初から最後までたった１人で冒険をしなければなりません。ただし、ＰＣの肉体は今回は無関係です。ＰＣは彼の自室などまわりから邪魔が入らず、また肉体にはまず危険が及ばない場所にいることが望ましいのです。もちろん、細部を変更することにより、数人でのプレイも可能でしょう。また、このシナリオ中盤の様々なイベントについてはGMが自由に設定できます。映像フィルムを編集するつもりでコラージュ的なストーリー展開を行ないましょう。

今回、GMはＰＣをうまくだまさなければなりません。シナリオの大部分は現実そっくりなサイバースペース内で行なわれますが、ＰＣははじめそれに気づかないのです。合わせ鏡を思い浮かべてください。鏡の中に鏡が写り、またその中に鏡が写っています。この世界はサイバースペースに創られた疑似現実世界ですが、その中にさらにサイバースペースが存在しています。

舞台について、サイバースペースは一応KOTODAMA系で、ＰＣの住む街もアジアのメガ＝シティですが、不都合があるなら他のサイバースペース、他のメガ＝シティに設定し直してもかまいません。

理想郷計画

最近、ネット内でおかしな事件が頻発しています。ダイブ中の人間が次々と行方不明になっているのです。行方不明になる人はちゃんとしたオペレーターからダウンタウンのハッカーまで様々で無差別です。いなくなった人数はいまのところ少数ですから、だれもその裏に隠された巨大な計画に気づいてはいません。

ＰＣにとってもこの事件は（興味はそそられるも知れませんが）、日常とはど遠い事件でしかありませんでした。しかし、彼はいつのまにかこの事件の被害者になっている自分に気づくのです。

ＧＭ用情報

ネット内で行方不明になった人々は死んでしまったわけではありません。全員、とあるグリッド内に意識体として存在しています。閉じ込められているといった方がよいかも知れません。しかし、彼らのうちの大部分はサイバースペースに閉じ込められていることに気づいていないのです。なぜなら、この空間は現実世界そっくりにつくられたサイバースペースだからです。人々は現実世界で普通に生活していると思い込んでいるに過ぎないのです。

この空間はある異端的な科学者が自分の理想を追求した結果、創り出したもので、各人の望むと望まざるにかかわらず、やがては地球上のすべての人間をサイバースペースに閉じ込めるつもりです。長期間、閉じ込められている人の肉体はやがて死んでしまいますが、その意識はサイバースペース内で永遠に生き続けるのです。この世界には苦痛も老いもありません。

ＰＣがこの世界で出会うほとんどの人は既に肉体を失った人間ですが、

そのことに気づいている人はごくわずかです。真相を知ってしまった者はこの《プロジェクト・ネバーランド》に協力するか、発狂するか、もしくはシステムによって消されるかのどれかを選択することになります。

自分が永遠の牢獄に捕えられていることを知ったPCは、3つのうちどれを選ぶことになるのでしょうか？　いや、彼ならきっと4つめの選択をすることでしょう。それはこの虚構の地獄から脱出するという方法です！

ＡＣＴ—１　霧雨の墓地

ＰＣは墓地にきています。今日は仕事中に死んだ知り合いのネットライナー、アーノルド＝シルバーの葬儀なのです。

ＰＣとシルバーはそれほど懇意にしていたわけではないかも知れません。世話になっているブローカーの誘いでここに参列しているのです。

葬式はごく短時間で終わります。不運なネットライナーの棺が墓石の下に埋められると、ブローカーが秘蔵のワイルド・ターキーを墓石に振りかけます。

葬儀のあとは参列していた顔見知りとブローカーのバーに集まり、飲み明かすことになりました。気になる話といえば最近続発しているサイバースペース遭難事件のことくらいでしょう。サイバースペースにダイブした人が次々と原因不明の死を遂げているのです。被害者はまだ少数ですが、その層はまったく無差別です。ハッカーやハンターなら仕事に失敗したというだけの話で不思議はありませんが、ネットをまともに利用している者が死ぬと言うのは滅多にないことなのです。ネットワーク・テロリストの陰謀またはネットワークの何らかの重大な欠陥のためとも言われ、当局が調査に乗り出しているようです。かくいうシルバーもその死の状態から見て（急激なショックによる死ではなく、意識体のスペース内遭難による肉体の死亡）、この事件の犠牲者ではないかとの推測をする者もいました。

話が一段落すると、店内のテレビから新造豪華宇宙客船の進宙式の模様が流れているのに気づきます。

店内のハンターたちはこの手のニュースを見ると、くだを巻きはじめます。

意識体の遭難

意識体があまりに長時間ダイブしていると、その肉体は衰えていき、最後には死を迎えます。サイバースペースでの死はダイブ中に受けるダメージによって引き起こされるのが普通ですが、意識体がネットワーク内で迷子になったりすると、意識体は元気でも、現実世界で待たされている肉体が衰弱してしまうというわけです。このリミットは個人差はあれどだいたい3日ほどです。

「俺たちには縁のない話だな」
「雲の上の話なんて興味ないね。無料の空間なら大金を出さなくても拝めるさ。ほら、こうやってジャックを頭に差し込めばさ……」
「ちげえねえ！」
夜も更けて……この日は大した騒ぎもなく過ぎていきました。

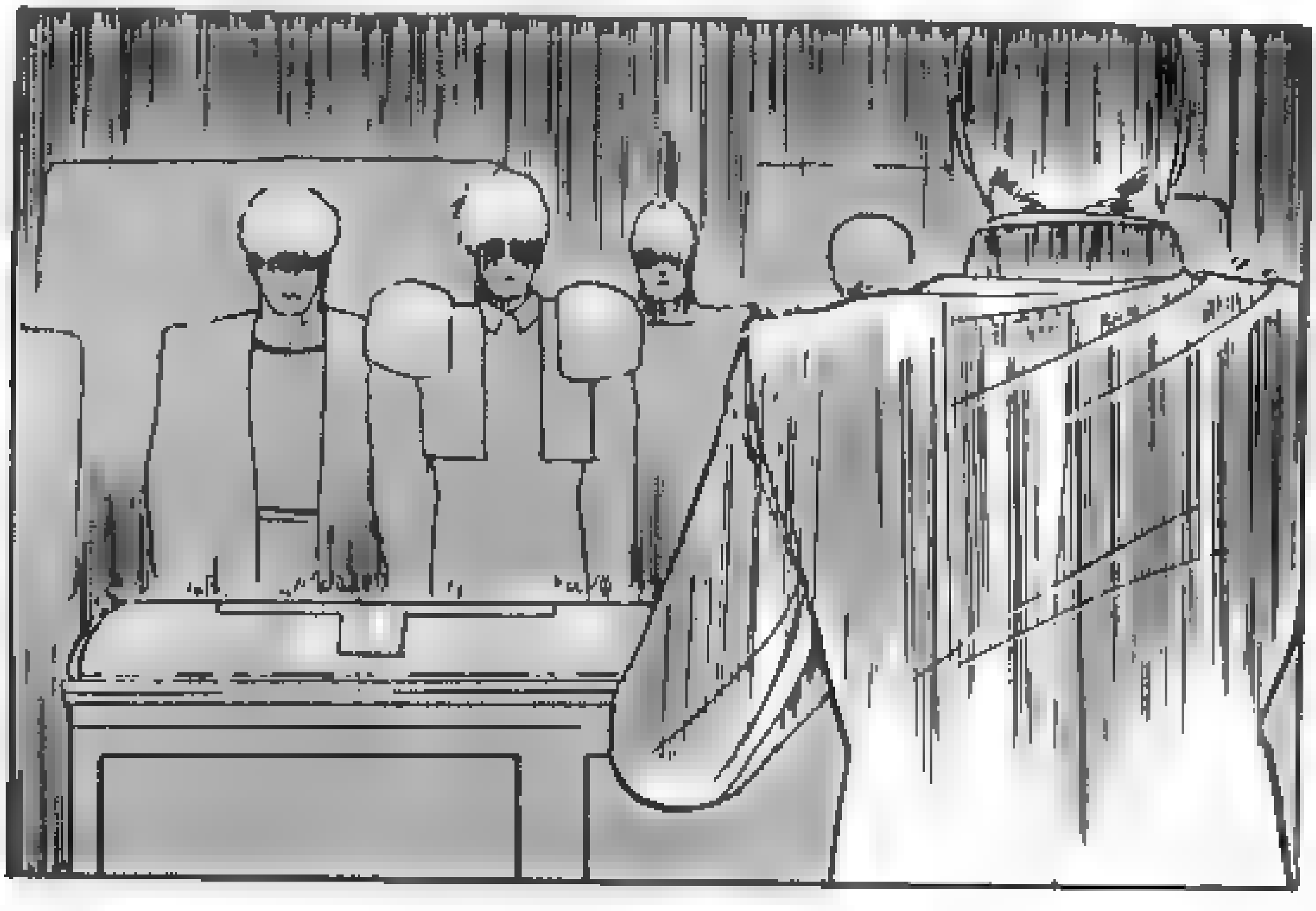
GMへ

ここまではある日の日常の描写ですが、この情景は後のパラグラフで重要な意味を持ちますから、省略はしないようにしてください。また、あまりに強調するのも不自然ですから、さりげなく進めておいてください。

シルバーの死を除いての情景は、ＧＭがアドリブで進めることにしてもかまいません。

翌日、ＰＣのもとにブローカーから仕事が入ってきます。今回はわりと楽な仕事といえるでしょう。

依頼主　不明
内容　首都電脳網内インディーズ“フェルバ”の加入者全リストを持ち帰ること
条件　特になし
期限　今日中
報酬　前金はなし、終了時に総額7000ドル



依頼主は不明となっていますが、ブローカーが口止めされているためでしょう。この仕事を持ってきたブローカー、ラマーは良心的な人物で、あやしいところはなく、こうした感じの依頼にしても別に珍しいことではありません。

内容について、フェルパは密輸関係のいかがわしいインディーズネットです。グリッドの位置や依頼内容を見てもそれほど難しい仕事ではありませんが、やはりダイブによって侵入しなければならないでしょう。そして恐らく依頼主はライバルネット、またはフェルパをターゲットにしている公安組織です。

報酬について、ブローカーは申し訳なさそうに、オンラインマネーではないから、仕事が終わったら店で引き渡すという旨を伝えてきます。また、現金でなく、何らかのアイテムを報酬にすることにしてもかまいません。

以上が常識の範囲でわかる事柄ですが、PCは望むなら依頼を受ける前にアクセスでさらなる関連情報を調べることができます。
〈サーチ〉によって以下のことがわかります。

1 目標のあるクラスターはFG-07424で、グリッドナンバーは55階層です。まあ、予想どおりの場所でしょう。

2 フェルパに関する一般情報の中には、特に目を引くようなものはありません。

準備ができたらPCは仕事にかかることでしょう。グリッドの入口にはウォール（突破値7）が設定されています。

入口のウォール

このウォールはただのロジックウォールではありません。それどころかフェルパやネット管理局が設定したものでさえないのです。

プロジェクト・ネバーランドという計画を極秘裡に推進したパウエル博士はネット内の人間を捕まえ、彼のグリッドに閉じ込めるということを繰り返しています。パウエルのグリッド、つまり閉じ込められている人たちの暮らす《ネバーランド》とは、シルバーの掴んだグリッドのことです。ここからは疑似ウォールプログラムがネット内のあちこちに飛び出して行きます。PCはここを通り抜けた瞬間、罠にかかっています。突破に失敗したとしても結果は同じです。もっとも、失敗したとしてもただ通り抜けられなかった（と思い込まされている）だけで、何のダメージも受けません。このプログラムの正体は現時点では絶対にわかりません。このウォールは無作為に意識体を捕獲し、ネバーランドにそれを転送する役目を担っています。

グリッド内の構造は罠にかかったPCにとって何の意味も持ちません。すべてが幻です。ただ、もうすこし彼をだまし続けるため、構造とセキュリティを挙げておきます。

グリッド入口
- システムエリアへの通路
- メインデータ
- サブデータ
- 加入者リスト

すべてのデータエリア入口にはレベル1プロテクションが設定されています。

また、メインデータ入口には夜間なら電磁流（抵抗値8）が発生しています。

プロテクションのデータ

ネコマタ

イメージファイト値	100%	ダメージ	5
FP	6	防御ポイント	1

攻撃はマジック扱い

PCがアクセスのみで仕事を進めようとするなら、加入者リスト前のプロテクションを除去してすぐガードマンがダイブしてきます。アクセスでは除去のしようがありませんし、交渉にも応じません。このガードマンは街のハッカーがアルバイトとして雇われているもので、PCがダイブしてきたならただちに逃げ去って行きます。

オプション・シノプシス

今回の冒険はこの簡単な仕事がそのきっかけとなっていますが、GMはネバーランドへPCを誘う方法として別の手段を取ることもできます。GMまたはPCの好みに応じて以下のプロットを使用してみてください。PCはいずれの場合もジャック＝アウト、または眠りから目覚めたときには既にネバーランドに取り込まれています。

パターン 1

PCはいつものようにサイバースペースにダイブしています。仕事のネタ探しかもしれませんし、単に趣味なのかもしれません。なじみのインディーズネットからクラスター内を通って一般回線に出た直後、正面から突然ロジックウォールのような分厚い板が急速で飛んで来ます。こんなことはサイバースペースではありえないことですが、とにかくPCはこの板に激突されます・・・・！

吹き飛ばされたかと思ったのもつかのま、不思議なことにウォールはPCを通り抜けて後方に飛び去って行きます。跡を追おうとしてもその物体はフッと消えてしまいます。

パターン 2

PCがスキッドを使っているなら小細工は必要ないでしょう。偶然にも勝手に作動したスキッドは自宅で眠っている彼をサイバースペースへ誘います。PCは悪夢にうなされ、目を覚ます（と思いこんでいるだけですが）のです。

・・・・君は見知らぬ少女とともに夜のベイエリアを歩いている。巨大な浮島が湾内につくられているおかげで潮風は吹いてこないはずの東京湾だが、今日は雪の混じった冷たい風が吹き込んでいる。

彼女は寂しげな顔をして君の横を歩いている。が、いつのまにか彼女は足を止めていた。君はそれに気づいて振り返る。彼女は今にも泣きだしそうな顔で君をじっと見つめている。君は彼女に近づこうとするが、目の前の透明な壁に阻まれてしまっている。正面にあった壁はやがて四方に広がり君はクリスタルの立方体の中に閉じ込められてしまう

「さようなら」

彼女の呟きだけを残して、あたりが暗転する。

この女性はあとで登場するウェンディで、夢自体は一種の予知夢とも言えるものです。

仕事を終えたらブローカーのバーに行きましょう。バーの中はいつもどおり繁盛していて、マスターが暖かく出迎えてくれます。約束の報酬を受け取れますが、この後の情景は昨晩とほとんど同じなのです。

テレビからは昨夜出航したはずの宇宙客船のニュースが流れ、見ていた連中もまったく同じ台詞をしゃべります。また マスターの後ろの棚には昨日シルバーの葬にかけてやったはずの秘蔵のワイルド・ターキが封を切らずに置いてあります。PCがこれらの事を不思議に思うかも知れません。やがて、テーブルの方でケンカが始まります。3人ほどのハンターを敵に回し、中央で暴れているのはシルバーその人でした。

今日の所はPCはシルバー本人に話を聞くことはできません。ひどく酔っていますから、「死んだはずの‥‥」などと言おうものなら、殴られるだけです。

マスターを含めた周囲の連中はPCが何を言おうとまったく信用しません。精神状態を心配したり、笑い飛ばされるのがオチでしょう。

そう、シルバーもPCと同じく罠にかかったのです。しかも彼は今までそのことにまったく気づいていません。その他の連中はPCやシルバーの記憶が創り出した幻です。人間ではなくただの背景でしかないのです。

ネバーランドについて

このグリッドは個々人の記憶を元に彼の暮らしていたバックグラウンドを再構成し、それで空間が形造られています。ですから、閉じ込められている人々のほとんどはそのことにまったく気づきません。ジャック＝アウトという行動はこの空間からの脱出を意味するように思えますが、ジャック＝アウトしたと本人が思い込んでいるだけで、一度連れ込まれたら二度と出られないのです。

ネバーランドの仕組みを理解していたとしても、この法則は変わりません。

しかし、基本的にはこの世界は捕まっている人たちの記憶や考えをイメージ化するように造られています。極端な話、住民の思いどおりのことができるはずです。実際にはすべての行動は～～したと思い込まされているというだけで グリッド外に対する行動はすべて識域下でシステムにコントロールされているのです。

グリッドをコントロールしているのは制御ハードウェア(下等ながら管理AIとしての機能も備えている)(ティンカーベル)に意識体を転送したパウエル博士自身ですが、構成できる世界にしても限りがありますし人が増えれば争いごと、また食い違う事実なども発生します。世界はPCや他の捕らえられてきた人々が住んでいるメガ＝シティだけです。住民はこのシティから出ることはできません。サイバースペースも同様で帝都電脳網から出ることはできません。当り前の方法でシティ外に出ようとしたり、別のローカルネットに行こうとした場合、また食い違う事実が発生したときは、その当事者を暗示にかけ、別に不条理がないように処理したり、時には意識体を消滅させたりします。たいていの場合、当事者は自室のベッドで目を覚ますことになり その不条理が夢であったと認識するようコントロールします。

また、この空間ではPCが現実世界にいるように行動できるのですから、PCのもつ肉体能力値、アイテムなどもそのまま使用させてください。ただし 実際には肉体・技術は成長しませんし、アイテムなども破損したり消費したりするわけではありません。

ネバーランド内およびネバーランド内のサイバースペースでの損傷は通常と同じように処理してください。ただし、クライマックスまで死ぬことはありません。死んだまたは意識を失ったなら PCは自宅のベッドで汗だくになって目覚めます。自殺もできません。人を殺したときはちゃんと死体になりますが、いつのまにか誰も見ていないところで消えてしまいます。

この世界で出会う人はほとんどが幻だし、街なみのすべては虚構です。幻のNPCがPCに話す台詞のほとんどは、実はPCが こいつならこう言うだろう、と考えたものでしょうし、もし知らない風景に出会ったとしてもそれはPCの想像によって出来上がっているものなのです。パウエルおよびティンカーベルの仕事はこの世界を不条理がないようコントロールし、捕らえてきた人々を適応させることだけです。

アーノルド＝シルバー

30代前半で筋肉質の大男。短く刈り込んだ銀髪からシルバーと呼ばれているが本名ではないらしい。仕事の腕は中堅クラスだが、何より大酒飲みでひどく短気だということで有名である。根は悪くないが、人一倍神経質で理想主義者的なところが目立ったため交友関係もごく狭い範囲に限られていた。

初Bの段階において、彼の死についてはPCが周囲に尋ねれば知ることができる。シルバーは有名なネットワーク環境設計エンジニア、ピーター パウエル博士のグリッドからあるデータを盗みだそうとしていたらしい。ネットワークから仕入れた情報を元に目標グリッドに侵入した彼だが、どうやらセキュリティは手に余るものだったらしい。音沙汰がないので様子を見に行った仲間が彼のアパートで見たものは魂の抜けた死体だった。彼の追っていた獲物については誰もそれ以上は詳しくは知らない。

能力値

STR 17 REF 12 DEX 8 INT 15 EDJ 12
PER 9 SYM 8 WIL 16 SJV C HP 17

主な取得スキル 言語学 60%、薬学 20%、精神医学 80%、偽造 30%、追跡・逃走 30%、地上車全般 50%、応急手当 50%、小火器 70%、素手戦闘 130%、格闘回避 70%、サーチ 70%、コードワーク 10%、データブロー 50%、ソフトプログラム 90%

主な装備 44マグナムオート(レーザーサイト付き)、アイアンナックルなど

サイバースペース内での能力値（専用マテルフォーム使用時）

FP 15 イメージファイト 100% スピード 120 フォース最大値 21 RR 4 特別能力 アフターバーナー 最大分身数 3

所持ソフト カタナ、ヘルメット、勝丸など

ラマー＝チョウク

PC シルバーが世話になっているブローカー にして エスニック・バー（パンジャブ）のマスター。インドからこの街にやってきて、ブローカー稼業を営み始めた。規模は大きくはないが、面倒見がよくハンターたちに信頼されている。年齢は40代前半、中年太りでいつも穏やかな表情である。扱う商品はコンピューター、ソフト関係。本物の彼に出会えるのはシナリオ中 最初のダイブをするまでと最後にジャック＝アウトした後だけである。

ACT－2 虚構の現実

PCはマスターに帰って寝るよう勧められて、しぶしぶ帰途につきます。

ねぐらまではすぐですが、通り道の薄暗い路地で女性が酔っぱらいにからまれているのを発見します。

よくある光景ですが、注意して会話を聞いたり、酔っぱらいの仕草を見れば、なんとなく事態が違うことに気づくでしょう。

男は確かに少し酔ってはいますが、精神に異常をきたしているようです(〈精神医学〉SR1)。体格はなかなか立派なものですが、身につけているものや身振りからこのダウンタウンにはあまりふさわしくない人種だということもわかります(サイバー によらないPERのAR15)。おそらくビジネスマン、それもエリートと呼ばれるくらいの立場の者です。

彼は熱に浮かされたように、俺をこの世界から出せ！　などとわけのわからないことをわめき、鉄棒を持って女性に殴りかかろうとしています。女性の方はおびえてはいますが、けなげにハンドバッグなどで必死に防御の姿勢を取っています。歳のころ20代前半、蜂蜜色のブロンドで着ているものは地味なデザインで、娼婦や遊び人ではないようです。

もしPCが放っておいて通り過ぎようとするなら、女性が酔っぱらいの隙を見てPCに抱きつき、助けを求めるようにしてください。

PCが介入すると、男は襲いかかってきます。

「貴様もグルだな！　まとめて殴り殺してやる！」

酔っぱらいのデータ

REF 14 SUV/HP C/11 W し−10

(格闘の)攻撃力 ＋4

防具　なし

装備　鉄パイプ

戦闘に関連する取得スキル　素手戦闘 50%、大型武器 80%、格闘回避 70%など

※　ウェンディとのコミュニケーションを考えて、GMはどの程度でもかまいませんから、この戦闘で必ずPCに怪我を負わせるようにしてください。

PCは彼に勝てるでしょうか。

逃げることも不可能ではありませんが、路地は狭いのでREFのARチェックが必要です。しかも女性を連れて逃げなくてはいけません。逃走するならAR25をチェックしてください。

戦闘に勝つ、または殺してしまったなら、地面にこの男の持ち物と思われる身分証明書を発見できます。これについてはあとでゆっくり調べるとして、とりあえず、この場を離れましょう。アパートに戻ろうとすると、女性はのPCの負った怪我を気にしてついてきます。ここで紳士的に振る舞いたいなら　自分の怪我を押して彼女をマンションまで送ってあげてもいいでしょう。救急車や警察などはダウンタウンには普通やって来ません。ただ、男を殺してしまったのなら早く立ち去った方がいいでしょう。

男をノックアウトしたとして、後で話をしようとしても無駄です。彼はすぐに目を覚まし、ヒィー、などとわめきながら逃げて行きます。

それと彼女の足元に、ハンドバッグから転げ落ちたらしいクリスタルの立方体が落ちています。気がついたら拾っておきましょう。

もし、PCがこの戦闘に負けてしまったら　男はPCが意識を失うまで鉄パイプで何度も何度も殴り続けます。遠くなる意識の中で、傍らの女性の悲鳴だけが耳に残ります‥‥。

PCが勝った場合

PCもしくは助けた女性の部屋に2人はいます。彼女の部屋はダウンタウンからそう遠くないワンルーム・マンションです。部屋の中は殺風景でまるで生活感がありません。彼女は礼を述べるとともに自己紹介をします。

「助けてくれてありがとう。私はウェンディよ」

ウェンディはPCの怪我の手当を始めます。手当てが終わって一段落すると、PCは彼女に色々話をしたがるかも知れませんが、今はただ寂しげにうなずくばかりで、話にはあまり応じません。彼女は終始無口で、深みのある青い目でPCをじっと見つめているだけです。

十分に休んだら　彼女またはPCは自分の家に帰りますが　その際に彼女は一言つぶやきます。

「あなた　この街にきてまだ間がないの？」

PCには何のことかわからないでしょう。彼がどういう答えをしようと彼女は黙って去って行きます。

また、彼女の物らしいクリスタルの立方体を返そうとすると、それを押しとどめます。

「それはパズルキューブなの。私が持ってても解けないからあげるわ。解けたら教えてね」

彼女がPCに好意を持ったかどうかはわかりませんが、また会えるかという問いには快い返事が聞けるでしょう。

PCが負けた場合

PCは見知らぬ部屋で目覚めます。殺風景な部屋ですが、ベッドサイドに先ほどの女性がいるので彼女の部屋だということがわかります。

「気がついた？　よかったわ」

彼女はPCを手厚く介抱してくれたようです。PCを殴った男は彼女に殴りかかろうとして、何かにつまずいて転倒し、気を失ってしまったのだそうです。PCがどこに住んでいるかわからないのでとりあえず自分の部屋に運んで介抱しました。

彼女はウェンディと自己紹介し、自分のためにPCに怪我を負わせてしまったことを詫びます。その他のことに関しては始終無口で、寂しげな深い青の瞳でPCをじっと見つめるだけです。

PCの怪我は思ったより浅く、少し休めば何とかアパートに戻れそうです。夜はすっかり夜が明けていました。別れぎわ、彼女はつぶやきます。

「あなた　この街にきてまだ間がないの？」

PCには何のことかわからないでしょう。彼がどういう答えをしようと彼女は黙って去って行きます。

また、彼女はクリスタルの立方体をPCに手渡します。

「それはパズルキューブなの。怪我が治るまでそれで暇つぶしでもしていて」

彼女はPCが怪我を負わせてしまったことを済まなく思っており、必ず見舞いに行くと約束します。

大怪我をしてしまったPCはさすがに今日一日は表に出られません。調べたいことがあるならネットワークを使いましょう。

ウェンディを助けた翌日から、PCは真相に近づくべく調査を始めるでしょう。長時間ネバーランドに閉じ込められていると肉体は死んでしまうのですが、ここでは何日費やそうとあくまで主観的な時間経過でしかないので、調査が終わるまでに肉体が死んでしまうことはないものとします。

ウェンディとPC

ウェンディを助けたとき、PCは怪我をしてしまいましたから、彼女はそれを負い目に感じて、翌日PCのもとを訪ねてきます。PCがよほどの女嫌いまたはウェンディを好きになれないというなら話は別ですが、彼女は料理や掃除などなにくれとなく世話を焼いてくれるでしょう。昨日の暗い表情もPCのもとを2度、3度と訪れるうち、次第に明るい表情へと変わっていきます。また、彼女の素性も少しですが明らかになります。ウェンディは大学で文学を専攻している学生です。あの夜に呟いた言葉「この街にきてまだ間がないの？」には深い意味はないそうです。なんとなくそういう気がしたから言ってみただけのことです。

PCの調べていることにはあまり興味を示しませんし、PCが自分の考えを彼女に話してみても、

「私はそういうことは考えたくないけど、あなたがそうだというなら信じるわ」

などと曖昧な答えしか返ってきません。そういうときの彼女は、決まって最初に出会ったときのような寂しげな表情を見せるのです。

彼女と何日も過ごすうちにお互いの心に愛が芽生えることでしょう。少なくとも、ウェンディはPCをそういう目で見るようになります。そうなったとき、彼女という存在が周囲の幻のNPCに比べはっきりと違うということがPCに理解できるかも知れません。

シルバーと会う／シルバーについて調べる

同僚でしたからシルバーについてはひととおり知っています(前章プロフィール参照)。墓地にあったはずの彼の墓はどこにも見あたりませんし、ギルドに照会しても彼が死亡したという記録はありません。PCとシルバーを知る周囲の人(幻ですが)も、誰もそんな事実はないといいます。

彼に会いたいのなら、バーで彼が来るのを待ち受けるもよし、アパートに行ってみるのもいいでしょう。彼の寝ぐらもこの界隈にあります。

彼はPCと同じ状況にあるのですが、この世界が虚構であるなどとは毛ほどにも思っていませんし、調査に協力もしてくれません。まともな神経を持っているなら、そこここに微妙な食い違いや不条理を感じるはずなのですが……。なお、彼の精神は変わり者であるということを除けば、ごく正常です。

シルバーに会いに行ったPCは〈精神医学〉のSR½を試みることができます。成功すれば、彼がPCの疑問に関して何か隠していることに気づきます。

PCは話が通じる相手ではないということで見切りをつけるかも知れませんが、もし、しつこく食い下がったりすると、彼は怒りだします。

「貴様の世迷言につきあってるほど俺も暇じゃない。半殺しにされる前に消えな！　どうしても信用して欲しいってんなら、それなりの証拠を

持って来るこったな」

シルバーが死の直前に追っていた獲物(パウエル博士のグリッド)についての質問には絶対に答えません。まあ、彼の性格なら無理もないでしょう。彼がもしこの世界でもその獲物を追い続けているなら、その情報を他人に漏らすわけはありません。

シルバーに会うことのできるのは調査中はこのただ1回のみで、あとはどんなに連絡を取ろうとしても会うことはできません。ブローカーの店にはよく飲みにきているようですから、雲隠れしてしまったというわけでなく、彼がPCを避けているか、ただ単にタイミングが悪いだけです。

酔っぱらい／AHPオフィサーについて

身分証明書にはAHPのバッジが入っており、昨夜ウェンディを襲った男がAHPオフィサーであることを表しています。名前はJ＝カシワギ、住所、アクセスナンバーもわかります。他には家族の写真などが入っています。PCが彼を昨夜殺しているのでなければ、電話をかけたり家を訪ねてみるかも知れません。電話には誰も出ません。高級住宅街にある家はドアが閉ざされていますが、電子ロックを偽造カードキーやスキャッドによって解除すれば中に入ることができます。家は一家族用の住宅ですが、中には誰もいず、めちゃめちゃに荒らされています。少なくとも1週間以上は誰も足を踏み入れていないようですが、ダイニングにある伝言ボードにおかしな走り書きを発見できます。

「この世界はすべてピーター・パウエルのつくった虚構だ！　時間も死もないつくりものの空間……妻も子も上司も部下もみなただの幻だ。俺は何とかこのグリッドから脱出してやる！」

彼またはその周囲から得られる情報はこれだけです。ＡＨＰオフィスへ落し物を届けたり、カシワギについて問い合わせるなら、彼は失踪中ということになっていますから、不本意な疑いをかけられるでしょう。これは常識の範囲で判断できます。

パズルキューブ

これはこの世界の真相を知り、かつパウエルを倒すための大切なアイテムです。10cm四方の透明の立方体でクリスタルプラスチック製です。このキューブは光を屈折させて全体を透明に見せかけていますが、実は中が空洞になっていて、キューブの表面をランダムに構成している板を寄せ木細工のように決まった順番でずらしていくと、開けることができます。しかし、ＰＣはパウエルのグリッドでヒントを得るまで決して開けることはできません（それまではＧＭはチェックするふりをしてください）。知的なキャラクターなら、たとえ解けなくてもいじっているだけで１日つぶせる楽しいおもちゃです。

無理にこじ開けることはできません。空洞になっていると気がつけばの話ですが、もし叩き割ったりすると中に収納されているデータチップも破損します。

これはこの世界でウェンディが見つけた物ですが、彼女は複雑な思いでＰＣにこれを託しました。愛するＰＣを助けたいのですが、できれば生還を諦めて自分といつまでもここで暮らして欲しいという複雑な願いが込められているのです。

パズルを解くまでは、彼女にこのキューブのことを聞いても寂しげに微笑むだけで教えてくれません。

ピーター＝パウエルについて

事件の黒幕、パウエルへのアプローチにはいくつかの方法があります。もしかしたら、ＰＣは罠にはまる前にいくつかの情報を集めていたかも知れません。

Ａ．〈サーチ〉によるニュース記事等の検索でパウエル博士に関する情報はいくつかありますが、ほとんどが専門誌、報告書からの情報で、一般マスコミ情報でわかるのは博士の死のニュースだけです。

〈コンピューター関係の先端情報誌より、約３年前の記事〉

ネバーランドネットワーク環境設計事務所ではこのほど画期的なネットワーク環境プログラムおよびそれをコントロールする制御ハードウェア〈ティンカーベル〉の制作を決定しました。

―事務所のオーナー兼この計画の推進者であるピーター＝パウエル博士の記者会見より

このプログラムによって構成されるサイバースペースはユーザーの記憶、感覚から創り出されるものです。管理には専用のハードウェアが必要ですが、このシステムによりサイバースペースはより現実に近いものとなり、ジャックイン・システムのさらなる普及に貢献するものとなるでしょう。

〈心理工学学会報告、約３か月前の記事〉

ネットワーク環境設計エンジニア、パウエル博士の論文「サイバースペース―人類の新たなる進化」は倫理上、不適当な表現が多く、また極端な理想主義概念に基づいて発表されたものとされ、心理工学学会では賛同を得られなかった。博士は人類をサイバースペース内のみで生き続ける意識体として位置づけており、肉体に関する問題（肉体の死亡、世代交代による種としての存続）を完全に無視しているとの痛烈な批判を受けた。サイバースペースの科学的前提さえ完全に証明されていない現在において、博士の理論は荒唐無稽と言わざるをえない。これに対し博士は心理工学学会からの脱退を表明した。

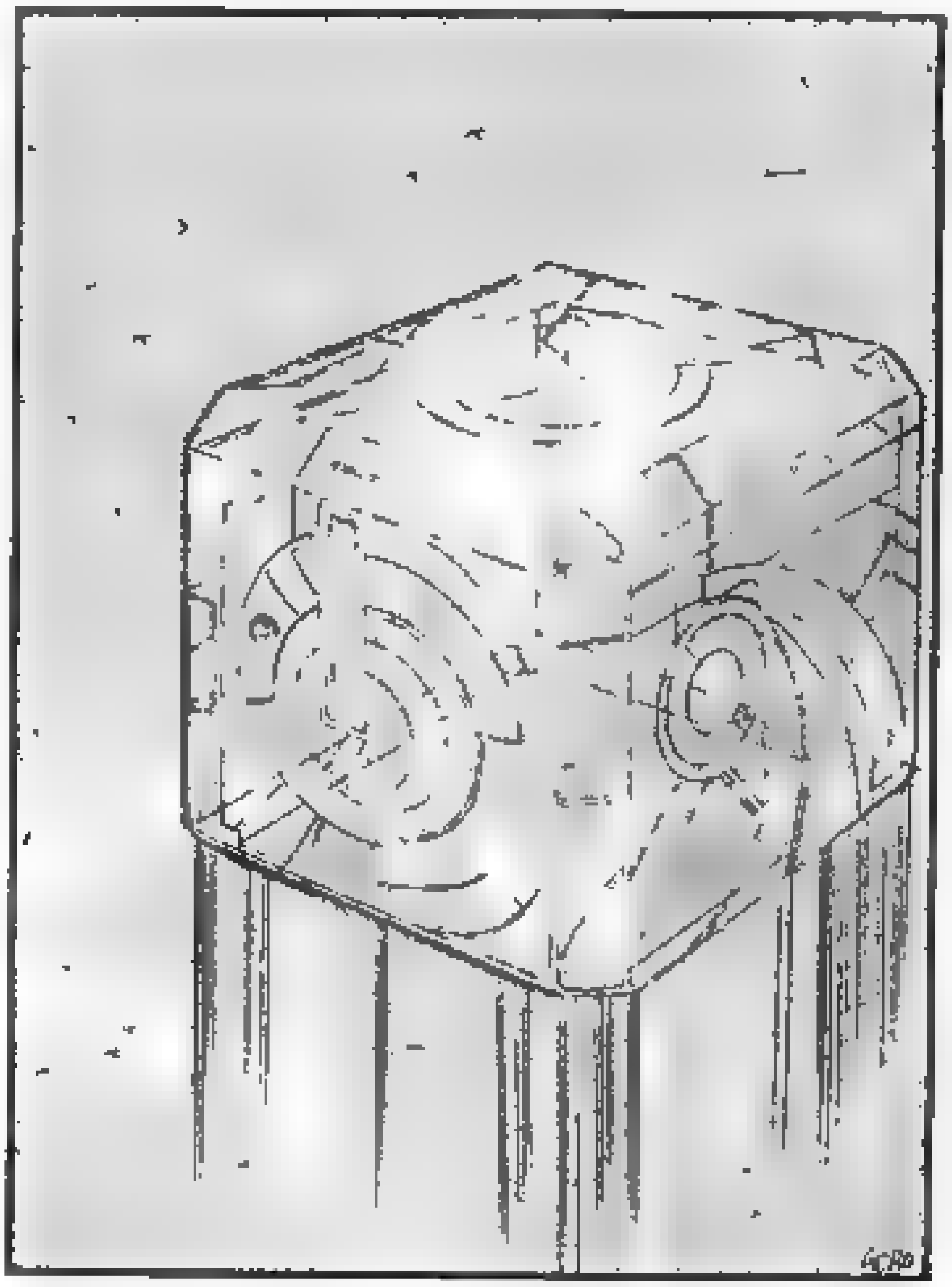
※ サイバースペース研究会、医学学会、精神医学学会、社会行動心理学学会など博士の関係するほとんどの学会、研究グループからもほぼ同じような形の報告書が発表されています。

〈一般ニュース情報、３か月前の記事〉 ネットワーク環境設計エンジニア、ピーター＝パウエル博士が本日未明、実験室において、死亡しているのが発見されました。昨夜、博士はサイバースペース環境実験を行なうため、１人で実験室に泊り込んでいましたが、実験中の事故によって脳死、またはホワイト・アウト状態に陥ったものと思われます。解剖結果では、脳内神経などに規則的症状は発見されておらず、今の所、直接の死因ははっきりしていません。博士は著名な環境設計エンジニアでしたが、最近発表した新環境システム〈ネバーランド〉が各方面に認められず、失意の毎日を送っていたようです。なお、オーナーである博士が急死したため、設計事務所の資材などは現在凍結状態です。

Ｂ．パウエル博士自身のプロフィール

〈サーチ〉で調べられるのは、博士の自宅と事務所の現住所、アクセスナンバーだけです。その他の情報が調べられそうなら、後述の博士のプロフィールから抜粋してＰＣに伝えてください。

自宅も事務所も堅く閉ざされていますし、電話は誰も出ません。不正な手段で中に侵入することも可能ですが、どちらも手がかりになるようなものは何も残されていません。重要な書類や機材はすべて他に移されてしまったようです。



今回の事件にかかわると思われる不審な死亡者

ＰＣはシナリオ冒頭で聞いたネットワークでのおかしな事件をそろそろ思い出すでしょう。また、自分がその犠牲者の１人になってしまったまたはなりかかっていることにも気づいたはずです。

適切な〈サーチ〉を行なえば、犠牲者のリストをネットワーク内から拾い出せるでしょう。

この事件の犠牲者と思われる人々（神経焼断によらない脳死者、ネットワークに長時間ダイブし、肉体が滅んだ者）はこの３か月で5000人ほどにおよんでいます。人数としてはそれほどではありませんが、原因不明の事件の被害者としてはとんでもなく大人数でしょう。彼らにこれといった共通点はありませんが、さらに細かな〈サーチ〉をするなら、そのなかにアーノルド＝シルバー、Ｊ＝カシワギ、そして、数人のウェンディという名の女性を発見できます。この数人のウェンディの中の最初の犠牲者 ウェンディ＝パウエルという名前をはたしてＰＣは発見できるでしょうか。

> **ＰＣの行動について**
>
> ＰＣの行動について、もし彼がこの世界の範囲（メガ＝シティ外、帝都電脳網外）から出ようとしたなら、適切な手段を講じる必要があります。以下にいくつか例と対処法を挙げておきましょう。また、これはイベントともなりうるでしょう。
>
> 帝都電脳網以外のネットワークにダイブしようとした／ネット間移動、ネットジャンプによって他のサイバースペースに入ろうとした。
>
> ＊他のネットワークに入ろうとしたのになぜか帝都電脳網にダイブしている、移動先、ジャンプ先にかかわらず、出発地点に戻ってしまう。
>
> 他のメガ＝シティの知り合いなどに連絡を取ろうとした。
>
> 幻のＮＰＣが対処し、何事もないかのように振る舞います。
>
> 亜軌道シャトル、ヘリコプターなど空の交通手段以外でシティから出ようとした。
>
> 道は続いていますが、行けども行けども郊外には出られません。ハイウェイ、地下鉄など閉した状態の交通機関は郊外が近づくと、出発地点のインターチェンジ、駅に逆戻りしてしまいます。空の交通機関はシナリオ中特殊な場合を除いて使用できません。シティ上空を飛行するならかまいませんが、ゴーストタウンのように人気が感じられないことに気づくだけです。

ピーター＝パウエル

死亡当時55歳。ネットワーク環境設計の分野では第一人者だが、異端的なところがあった。ソフトウェア、ハードウェアのみならず心理学、精神医学、哲学にも造詣が深く、天才肌の人物であったという。親族は娘ただ１人だったが、その娘さえもネバーランド計画の実験体として死なせてしまっている（もっとも彼は殺したなどとは考えていない）。目的のためには手段を選ばない狂気の人。

ウェンディ＝パウエル

死亡当時19歳。蜂蜜色の豊かなブロンドに寂しげな表情、深海を思わせる青い瞳は不釣合いかも知れない。彼女もここに来る以前はごく普通の明るい女性だった。

ウェンディはパウエル氏のただ１人の肉親で、ネバーランドの最初の住人である。最初、彼女は父の言葉を信じ、自ら進んで実験に参加したのだが、人数が増えるにつれ、父の理想郷計画が失敗に終わったことを知った。人数が増えれば増えるほど、捕まっている者同志が出会う確率は高くなり、同時に不条理が発生する確率も加速度的に高くなっていく。今は少数だが、中にはこの世界のからくりに気づいた人々も出始めた。そうした人々のほとんどはこの計画に賛同せず、発狂したまま生き続けるか、あるいはパウエルに挑み死んでいった。

今の彼女は父に絶望し、会うことも絶対にしない。この虚構の街に住んでいて、捕まった人々を見て嘆くだけの毎日を送っている。そんな彼女の今の生きがいはＰＣただ１人である。この世界から永遠に出られないなら、せめて誰かを愛していたい、自分を包んでくれる人にそばにいて欲しい。それだけが彼女の願いであった。

イベント

GMは調査の途中に、以下のような様々なイベントを取り入れてください。

これらのイベントはシナリオの演出とＰＣへのヒントという２つの役割をになっています。

イベント１

何日か過ぎると、ブローカーから仕事が入ってきます。この仕事は冒頭でＰＣが受けた仕事とまったく同じで、ブローカーにそのことを告げても、

「夢でも見たんじゃないか？　いやなら他の奴に回すぜ」

とあしらわれるだけです。引き受けるなら、やはり前日とまったく同じく状況が展開します。１つ違うのは、グリッド内にいるガードマンが口先だけのハッカーではなくて、話に聞いていた電脳神の１人、《魔神ズール》であることです。ＰＣは逃げる間もなくそのたくましい腕に捕らえられ、首を引きちぎられてしまいます……そして、彼が目覚めるのはベッドの上、もしくはディスプレイの前です。ウェンディと恋に落ちていれば、かたわらの彼女は心配げにＰＣの顔をのぞきこんだり、やさしい言葉をかけてくれるでしょう。しかし、そんなときの彼女はやはり寂しげな表情を隠せません。

この部分は冒頭の仕事でなくとも、以前引き受けた仕事の中で絶体絶命な目にあったときのことを再現しても面白いでしょう。

イベント２

捜査の途中、路地を歩いていて、宝くじのスタンドが目にとまります。

ＰＣがもしここで１枚でもくじを買うならそれは必ず当りです。外れることを考えてくじを買う者はいません。この世界では個人の意識が現実となって現れます。だから、このくじは当りなのです。ネバーランドの法則を端的に表すヒント的なイベントです。賞金は1000万ドルで、引き換えは１か月後ですが、副賞として新造宇宙客船による軌道上観光旅行のクーポンがすぐにもらえます。

ＰＣは旅行に出発するかも知れません。彼の乗った宇宙船は宇宙港から飛び立ちます。上昇する機内から住み慣れた街、東京を見おろしたＰＣは信じられない光景を目の当たりにします。確かにメガ＝シティはその形状をしていますが、まわりはすべて海で囲まれているのです。まるで絶海に浮かぶ孤島のように。まわりの海かと思ったものも実はただの空間であることがすぐ理解できます。あろうことか東京は何も存在しない真っ白な永劫の空間にただ浮かんでいるだけなのです。ではこの宇宙船は‥‥？

考える間もなく、宇宙船は突然妙な振動をはじめ、あっという間に空中分解！　中空に投げ出されたＰＣは気が遠くなり‥‥目覚める場所は

自室のベッドの上です。これもティンカーベルに夢として処理されたのです。

イベント3

サイバースペース内で情報集めをしていたPCは、突然飛んで来た分厚いウォールのような物体に正面から衝突させられます。耐えがたい衝撃を受け、意識を失ってしまいますが、このとき、PCは気がつくでしょう。この狂った世界に自分を連れ込んだのがこのテレポートウォールプログラムであることを。

このイベントは調査の終盤にだめ押しのヒントとしてPCに与えてください。

イベント4

PCはダウンタウンの立ち食いソバ屋台で休憩しています。今日は朝から霧雨が降り続いており、シルバーの葬儀をふっと思い出すでしょう。噂をすればという感じで、ちょうどPCの横にやってきたのはそのシルバーでした。

彼は、ソバを注文した後、こちらを向かずに話しかけてきます。

「よお、久しぶりだな。オツムは直ったかい？」

もし、PCがこの時までにこの世界がおかしいという確たる物的証拠をつかんでいればここで提示できるでしょうし、そうでなくても彼に何らかの話をすることでしょう。しかし、シルバーはそれを押しとどめます。

「やめようや。ここがどこだっていいじゃねえか。何だってそんなことを気にする？　ここはいい所さ。少なくとも俺たちが生きてきたあのゴミダメよりは。そう思わねえか」

PCが何か言おうとしたとき、シルバーと反対側に立っていた男が突然、不気味に押し殺した笑いを発します。

「ヒッヒッヒッ……無駄だよ。誰もここからは出られやしない。そう、おまえがどんなに腕のいいプロだってな」

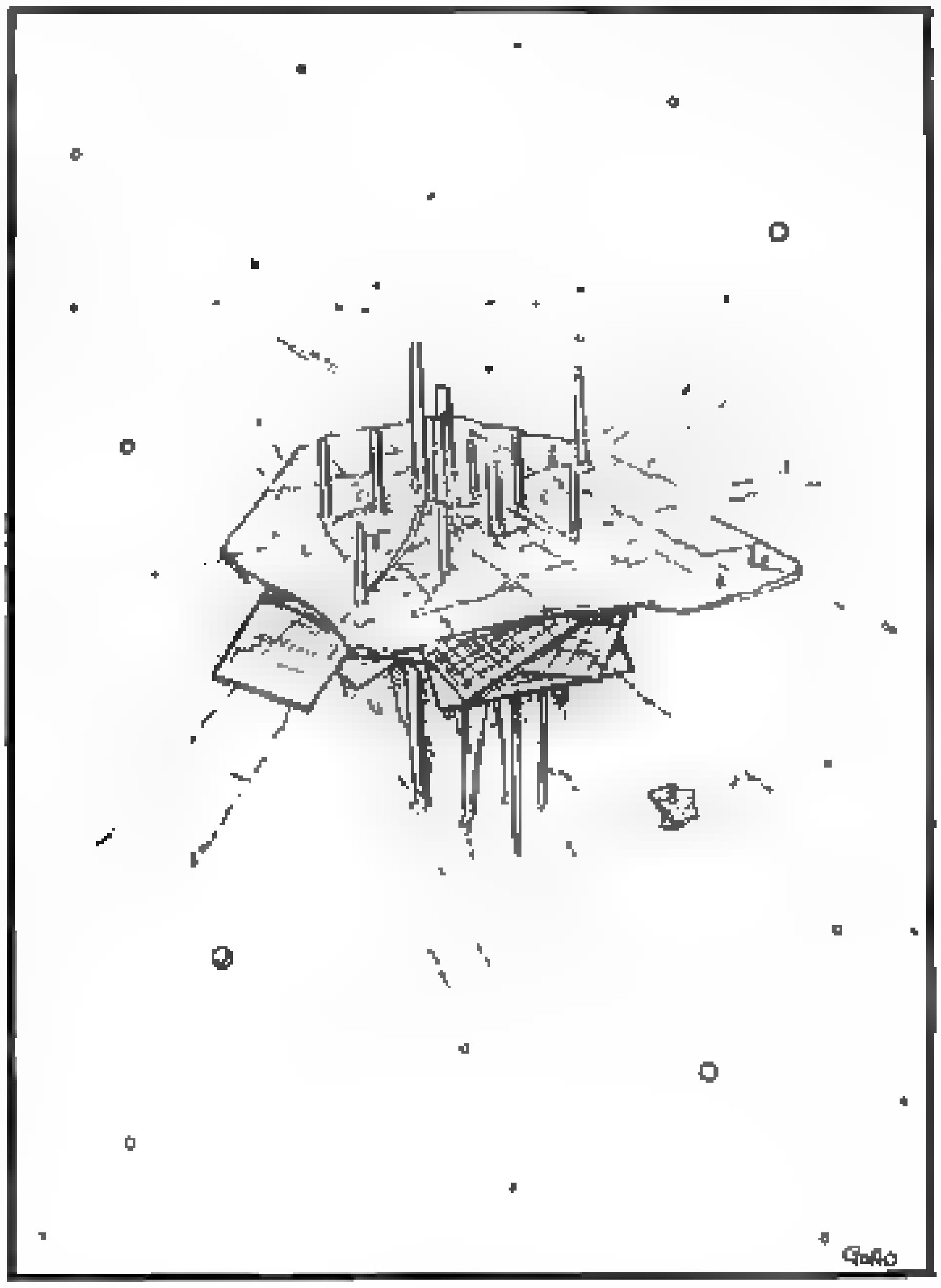
振り向くとそこには薄汚れた格好をした見覚えのある男が立っていました。AHPオフィサーのカシワギです。PCが彼を殺していようといまいと彼は姿を現します。狂気は以前会ったときよりさらに倍増しているようで、恍惚の笑みを浮かべ、あらぬ方向を見つめています。

気がつくとシルバーの姿は消えていました。彼のいたところには空になったドンブリがあるだけです。カシワギの方を振り返ると彼もいつの間にやら姿を消していました……。

ＡＣＴ—３　幼年期の終わり

さて、ここまで来ればかなり情報も煮詰まってきたでしょう。意を決したPCはパウエルのグリッドに挑もうとするかも知れません。ここはアクセスではとても太刀打ちできませんし、ダイブして挑むにしても、ある程度の情報を集めてからでないと（つまり　この章に至るまでは）、セキュリティになぶり殺しにされるだけで、中には入れません（本当に死ぬわけではありませんが）。ある程度、情報を集めてからここにダイブすると　いままであったセキュリティはすべて姿を消し（PCが確証をつかんだ証です）データエリアにすんなりと入ることができます。データエリア内には予想に反して何もありません。敵やデータが存在していないなどという単純な「何もない」ではなく、サイバーイメージすらない、真っ白な空間なのです。これは通常では考えられないことですが、グリッド内とはすなわち、PCが閉じ込められているネバーランドそのものなので、ここには何も存在しないのです。

しかし、しばらくここを調べていると、ただ1つ存在しているものを発見できます。それはウェンディからもらったパズルキューブです。それは中空に浮いていて、ひとりでに動いています。複雑に組み合わされた表面の板が正確に動いて、やがて箱は口を開けます。ややあって　逆の手順を繰り返し、箱はもとキューブの状態に戻ります。これを延々と繰り返しています。



PCがこの手順を覚えれば、ジャックアウトしてあのキューブを開けることができるでしょう。

なお　システムエリアに向かうラインはどこをどう探しても見つかりません。

キューブの中身

キューブの中には小さなROMチップが収められています。これはデッキのハードウェア部分に組み込むことで（〈エレクトロニクス〉SR2）、内容を読み取ることができます。

パズルを解いたら教えてと言ったウェンディは今は買物に行っていて部屋にいません。彼女が帰るのを待ってもいいでしょう。

作業が済むと、ディスプレイにパウエル博士とおぼしき人物が映されます。

「ウェンディ、私はついにこのネバーランドへやってきた。いや正確にはネバーランドをコントロールする〈ティンカーベル〉に意識を転送した。同僚の馬鹿どもは最後までわしの崇高な計画に賛同しなかった。

いままで寂しい思いをさせたね。これからはわし、つまりティンカーベルが独自にこの理想郷の住人をサイバースペースより連れて来ることにしよう。肉体を捨てた彼らは人類として「次なる進化」をサイバースペースで遂げ、争いも苦しみもない世界に永遠に生きることになるのだ。ふふ、まさにわしは造物主というわけだ。それも人類より進化した電脳

人のな。そしてこの世界を永遠に統治する王でもあるのだ。お前はさしずめ姫様だな‥‥。」
「やめて！」
突然、ハードウェアに何かが投げつけられます。ディスプレイは割れてしまい、煙が立ちこめます。戸口にはウェンディが肩を震わして立ちすくんでいました。PCは彼女をどうするでしょうか？　ウェンディをなだめて事情を聞こうとするならいいのですが、怒って追い出したりするなら多少プロットを変更する必要があります。

ウェンディは決定的な真実を知ってしまったPCを前に、しばらくヒステリックに泣き叫んでいますが、PCが根気強く慰めると、なんとか落ち着きを取り戻します。
彼女の本名はウェンディ・パウエル。このネバーランドを創った狂気の科学者、パウエル博士のひとり娘です。今までの経緯については、前出のウェンディのプロフィールを参照し、かいつまんでPCに伝えてください。
彼女自身はこの世界でとくに何の役割も担ってはいませんし、特別な能力も権利もありません。捕まえられた他の人たちと条件はまったく同じです。
カシワギは腕利きのAHPオフィサーだけあって、この世界の秘密と彼女の正体を暴きましたが、彼の力もそこまででした。狂気に冒されてしまった彼はウェンディを殺そうとしたのですが、それがうまく行ったとしても何も状況は変わらなかったでしょう。
ウェンディは必死にPCを説得しようとします。
「知って欲しくなかった‥‥何も知らないで私を愛していて欲しかったの‥‥ごめんなさい‥‥でも、でもこの世界が虚構だとどうして言えるの？　私はあなたを愛してる。それも嘘だって言うの？　ね、ここで私と一緒に暮らすと言って。父は恐ろしい人よ。逆らう者には容赦しない。今度は本当に殺されるわ。」
ここでPCがうんと言ってしまえばシナリオは終わりです。PCより勇気と実力のある者がこの世界にやってきて、パウエルを倒すまでの間、ウェンディとPCは幸せに暮らすことになるでしょう。

彼女はこの世界から出る唯一の方法を知っています。それはシステムエリアにいるパウエルを倒し、この世界全体を崩壊させることです。肉体が死んでいなければ、意識体は自然と肉体の元へ帰ることでしょう。既に意識体だけの存在となっているPC以外の多くの人々（ウェンディ、シルバー、カシワギなど）は電子ノイズとなってサイバースペースの彼方に消え去ってしまいます。ここでは彼女はわざわざそれをPCには伝えません。死ぬことは恐くありませんが、PCと離ればなれになるのは何より辛いことです。
PCがどうしても、パウエルを倒しに行くと言うなら、彼女も諦めてその方法をPCに話すことでしょう。
「でもその前に‥‥もう少しだけ私と一緒にいて‥‥」
ウェンディは海が見たい、と呟きます。夜のベイ・エリアに出かけることにしましょう。
ベイ・エリアに向かうとき、彼女はパウエルを倒す方法をPCに伝えます。
厳密にはパウエルは絶対に倒すことはできませんから、封じ込める方法です。
PCが解いたクリスタル・キューブは実はパウエルが研究の途中で造りだしたネバーランドの小型実験モデルで、容量こそ小さいもののネバーランドのように閉じ込められた人の記憶や意識から独自のサイバースペースを創り出す機能があります。パウエルをこの中に閉じ込めてしまえば、コントロール者を失ったネバーランドは自己崩壊を始めるでしょう。
使い方は簡単です。ネバーランドの中では作動しません（ネバーランド自体が虚構なので取り込むことはできないのです）が、キューブを開けるとプログラムが動き始め、出現した捕獲ウォールがそばにいる意識体を捕まえていくというわけです。もちろんPCはウォールに捕獲されないようにうまく回避しなければ、パウエルと共にキューブに閉じ込められてしまうでしょう。
キューブのプログラムはパウエルのグリッド上で作動しているので、パウエルがいなくなってしまうと、ネバーランドとともに消え去ることとなります。
システムエリアでキューブをうまく作動させれば、PCも一緒に滅ぶという最悪の事態になったにしても、これ以上の被害者を出さずに、ネバーランドはサイバースペースからあとかたもなく消滅することでしょう。
これ以外の方法では絶対、パウエルに勝つことはできません。

ベイエリアに着きました。ここの情景はACT−1のオプション・シノプシス、パターン2を参考にしてください。
‥‥いつのまにかウェンディは足を止めていた。彼女は今にも泣きだしそうな顔で君をじっと見つめている。
「‥‥このベイ・エリアがシステムへの通路なの。もうすぐクリスタル・キューブが現れるわ。それに入ればシステムエリアへ行ける‥‥あなたの勝利を祈っているわ……さよなら。」

気がつくと、PCは帝都電脳網内と思われるサイバースペースのデータエリア内にいます。装備は最初に《フェルパ》に侵入したときと同じです。
目の前にはシステムエリアに通じているであろう通路が口を開けています。気を引き締めて、通路に入りましょう。少し行くと前方通路に誰かが立ちはだかってわかります。
「とうとうここまで来ちまったな……‥‥だが、この先は通すわけにはいかん！」
現れた男はシルバーです。彼はこの世界にきてしばらくして真相を知りましたが、パウエル博士に共鳴してプロジェクトに協力することにしたのです。PCを見張り、可能なら味方に引き入れようと考えていました。
戦闘はイメージファイトとして扱います。シルバーの能力値は前款で既に紹介してあります。この戦闘からは逃げることはできません。
シルバーを倒すとシステムエリアに入ることができます。入った瞬間、ちょうどジャックアウトしたような軽い衝撃に襲われます。気がつくと、PCは書斎のような部屋に立っています。学者の研究室のような部屋ですが、中央にはデスクがあり、そこにはおぞましい姿の人物が座っています。
パウエル博士のサイバーイメージは出来そこないのハーフボーグのような姿です。頭や身体のあちこちからは無造作に機械パーツがはみ出しており、数百本のジャックイン・コードは部屋のあちこちにあるハードウェアにつながっています。不気味なことに顔は頭や身体や腕などにいくつも存在しており、しゃべるときはそれらが一斉に口を開きます。彼は電子音やノイズやぜいぜいという呼吸音が入り交じった妙な声色でPCに話しかけてきます。
「この理想郷に適応せぬとは‥‥。生まれながらのアウトロー、というタイプかな。そうした出来損ないの人種は人類の輝かしい未来のために淘汰されねばならん。‥‥‥だが、興味深い君の行動はしっかりと研究レポ

ートに記録させてもらった。光栄に思いたまえ。もっともこれが発表されるころ、君はこの世にいないわけだがね」

　ここは現実世界と同じ扱いですが、ＰＣがキューブ作動以外の方法でパウエルに襲いかかったとしても無駄です。手持ちの武器は抜いたとたん、スプーンや蛇に姿を変えたり、火傷をするほどに熱くなったりします。つかみかかったとしても、あらぬ方向の壁に体当りをするはめになるでしょう。

　ウェンディに対する仕打ちに関しての問答をするなら、パウエルは冷たく答えます。

「名誉なことではないか。彼女はサイバースペースで生き続ける永遠なる生命体の第１号だよ。何が不満なのかわしには理解できぬな」

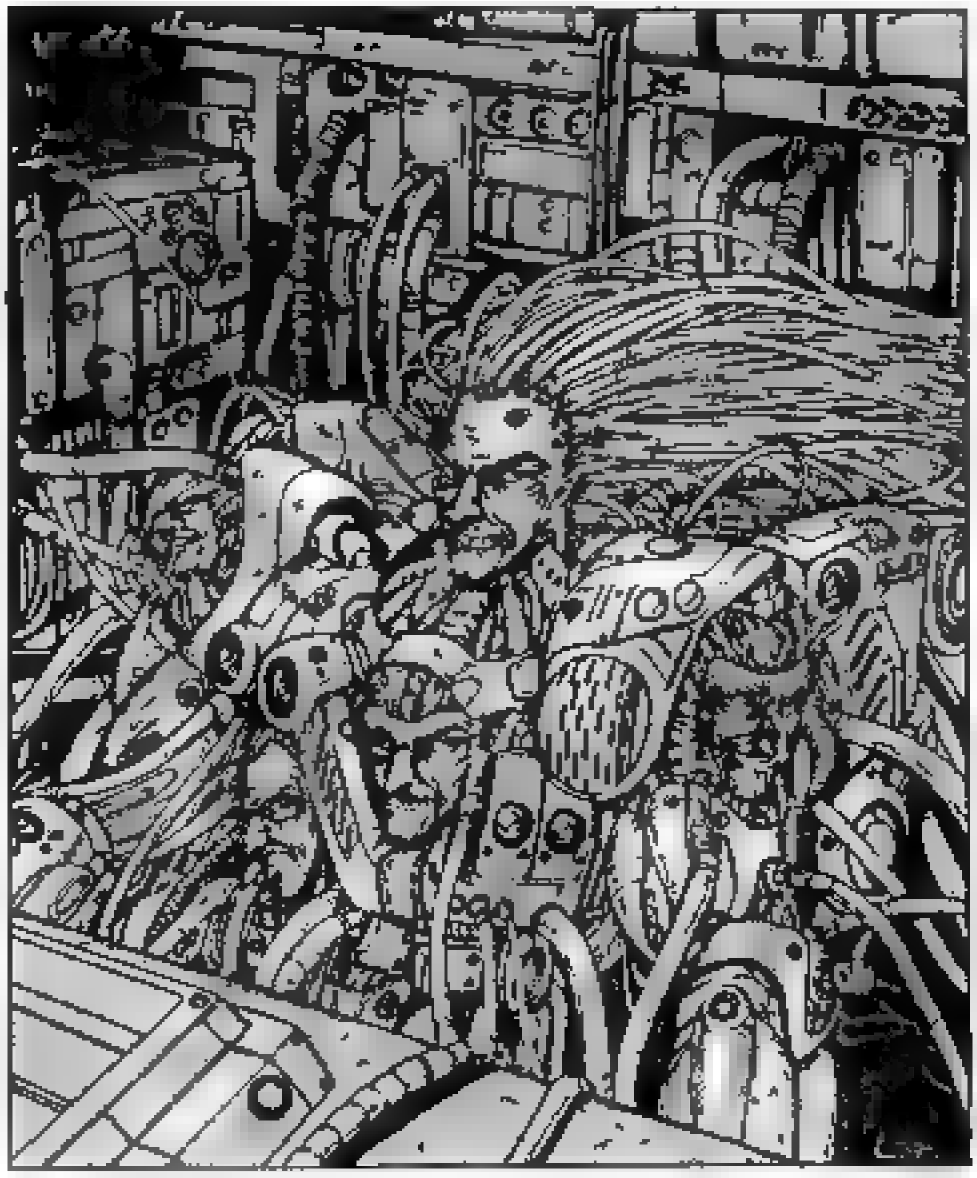
　また、この世界の仕組みについてまだよく理解していないなら、自慢げに事細かに解説してくれるでしょう。この時には彼に隙ができますから、不意討ちが可能です。敵の先制を受けずにキューブを作動させられます。

　博士はＰＣを抹殺するつもりですから、説得や取り引き、命乞いなどにはまったく応じません。

「さて、おしゃべりが過ぎたようだ。そろそろ消えてもらおう。これが本当に最後の『死』だよ。どういう死に方がいいかね？」

　不意討ちのチャンスをいままで得られなかったら、敵の先制攻撃を受けます。

　パウエルはＰＣに「死」を味あわせます。その方法はＧＭが自由に考えてもかまいません。死を味わうたび、ＰＣはＷＩＬにダメージを受けＷＩＬが０になると本当に死にます(サイバースペース死亡チャートに＋７してチェック)。もちろん、このネバーランドからは解放されるわけですが。



　ＰＣの首に突然縄がからまり、床が突然口を開けます。本来なら死と認識される状態ですが、ここにきて何度か偽りの死を経験しているＰＣは何とか持ちこたえるでしょう。それでもＷＩＬに１Ｄ６ダメージを受けます。

　この攻撃に耐えたあと、ＰＣはキューブを作動させられます。キューブからは例の分厚いウォールプログラムが飛び出し、次のターンから誰かを捕まえるまで毎回ＰＣ→パウエルの順に襲います。ＰＣの回避はいちおうＲＥＦのＡＲ15−20くらい、または格闘回避のＳＲＩで行ないます。ＧＭは好きな方を選んでチェックしてください。パウエルの回避は％ロールで回避率は20％です。

　敵の攻撃です。

　縄が突然切れ、ＰＣは穴の中に落下していきます。穴の底は尖った鋼鉄のやりの様で全身を鋭く貫かれます。ＷＩＬに１Ｄ６ダメージ。

　敵がウォールを回避できたら、今度は穴の中の壁が迫ってきます。ＰＣは厚い壁に骨までぐしゃぐしゃに押しつぶされ、ＷＩＬに１Ｄ６ダメージ。

　以後、パウエルがウォールを回避し続けるなら、地獄の責め苦が続きます。

　パウエルがウォールに捕まったなら、ＰＣの身体はただちに彼の書斎へ戻ります。彼を襲っていた死の幻惑が解けたのです。パウエルの姿はどこかに消えていました。キューブをのぞき込むなら、今にも消えんとするＰＣのむごたらしい死体の側で高笑いするパウエルを見つけられるでしょう。彼は閉じ込められてしまったことに気づいていません。ネバーランドが崩壊するまでのわずかな間、彼はその偽りの王国で高笑いを続けるのでしょう。

　次第にこの書斎のイメージがぼやけてきます。もと来た通路を通って、ネバーランドに戻って来ると、ここの情景も次第に崩れていくのをみられるでしょう。

　ウェンディはＰＣを待っていました。彼女も背景に同化しはじめています。彼女は大粒の涙を振りまきながら、ＰＣに抱きついてきますが‥‥ＰＣが抱きとめたとき、彼女は一陣の風のように消え去っていました‥‥。

　やがて、すべてが彼女と同じようにかき消されていき‥‥‥‥

　ＰＣはデッキの側で目覚めます。何日くらい過ぎたのでしょうか？　かなり体力を消耗したように感じられます。しかし、今のＰＣの心を覆っているのは別の想いでしょう。

　ウェンディを失った悲しみを埋めるものは酒以外にはないかも知れません。ブローカーのバーの扉を開けると、声がかかります。

「よう。仕事は済んだかい？　どうしちまったんだ？　すっかりやつれちまって」

　いつもと変わらない仲間たちの笑顔‥‥シルバーは確かにいません。

　マスターはカウンターに座ったＰＣのグラスに酒を注ぎます。

　何気なく見たマスターの後ろの棚には秘蔵のワイルド・ターキー。

　テレビからは恋愛もののドラマが流れています。ウェンディによく似た表情をしたヒロインのセリフがせつなくＰＣの心に染みわたります‥‥。

　ーこの時代に生きてる私たちにとって、未来のない本当の世界(リアルスペース)がどれほどの意味を持つというの？ー

END

PRISONER IN UNIT
プリズナー・イン・ユニット

SEI'ICHIRO HIGUCHI

はじめに

このシナリオをプレイするのに最も適した人数は4～6人程度です。現実世界での戦闘は皆無に等しいので、ネットライナーだけでプレイしたほうがよいでしょう。舞台は　応ネオ＝アップルで、PCは全員同じメガ　シティ内にいなければなりません。サイバースペースはHOS系(パンナムネット)を使用します。

クラスター警備

求人広告で見つけた依頼からPCはあるクラスターの警備を請け負います。サイバースペースでのエキスパートであるネットライナーのもとには、データを奪いに行くのと同じくらいの頻度で、守る方の仕事も舞い込んでくるのです。

危険は承知のうえで受けた仕事ですが、今回の相手はどうも勝手が違うようです。その正体不明のハッカーはデータエリアに鮮やかに侵入するものの、プロテクションを撃破するだけでデータにはいっさい手を出さないのです。

PCはこのハッカーを追って行くうち、さらに大きな事件に首を突っ込む羽目になるでしょう。

GM用情報

犯人のハッカーは実は人間ではありません。かといって、不良AIというわけでもありません。NPCのベテランネットライナーはハッカーの正体をハイレベルの自律型プロテクションモンスター《サイバービースト》であると断定して、PCたちに共同戦線を張ろうと提案してきます。しかし、その推測も残念ながら完全に当りではありませんでした。

侵入者の正体は旧世紀の時代に忘れ去られた生体コンピューターに創り出された自律型プログラム、自我に目覚めたコンピューターの下僕として働く超プログラムだったのです。自律型プログラムの主人たる生体コンピューター《シヴァ2000》は人間である自分を道具に変えた人類への報復として、核ミサイルをメガ＝シティに向けて発射しようとしています。はたしてPCたちは彼の行動を食い止められるのでしょうか！

ACT－1　ENEMY IN BLOW

PCはハンター用ニュースネット《ボトムワーク》にアクセスしています。

ボトムワークはネオ＝アップルの中堅ブローカーたちが主催するインディーズネットで、ネットライナー向けの仕事や情報を提供する場です。ここで提供される仕事の質はその内容によって様々です。何しろ、ネットワークを通じなければならないほどの急ぎの依頼のみが提供されているわけですから、受けてみないと、危険度も身入りの大少も運次第というわけです。だいたいはごく簡単か逆に非常に困難な仕事のいずれかですが、報酬額は割高だったり好条件であることが多いようです。

こうした場所において、短時間の間にいかに割のよい仕事をとってきてこなすかというのもプロフェッショナルの条件の1つといえるでしょう。

ボトムワークの求人案内ボ　ドは、PCの見ている前で、期限の切れたものや契約が成立したものが消滅していき、代わりに新しいものが次々と貼り出されていきます。

いくつかの依頼データのなかに一件、PCの目を引くものがありました。

依頼主：パンナムネット　WR　44398クラスター内企業群
依頼内容：サイバースペースにおけるクラスター内警護およびハッカーの撃退
募集期限／警備期間　本日中／明日の24時間内のうち午前午後のうちどちらか12時間
報酬：1人当り＄2,500(全額前払い)、ハッカーを倒した者には1人当り別途ボーナス＄50,000
※　詳しくはフォ　ワールド・メンテサービス総務課まで

依頼データの内容について

ここではあまり詳しく調べている時間はありません。もし、PCの記憶に頼るなら(EDUのAR25)以下のことを思い出すでしょう。

フォーワールドは、規模は小さいもののAIをはじめとするハードウェアのメンテナンス専門の会社である。重要機密を扱っているとか、これといった悪い噂も聞かない、ごく当り前で良心的な企業である。

後で〈サーチ〉でフォーワールドのことを調べたとしても、同じ情報が得られます。

PC(とその仲間)が依頼を引き受けることにしたなら、このデータはふっと消滅します。どうやらPCたちを最後に、募集したい人数は確保されたようです。

詳しい問い合わせはアクセスで行なわれるでしょう。受付AIは用件を聞くと社長に回線を回します。

社長の名はボイドといい、簡単に自己紹介したあと、詳しい話をしてくれます。社長自らがPCたちと話すのは、今回の事件をかなり憂慮しているということでもあるし、社員がきわめて少なく、また、社長が気さくな人物であるということも表しています。

1．ここ10日ほどの間、クラスター内に謎のハッカーがたびたび侵入し、いくつかのグリッドが被害を受けている。

2. 最初はミドルグリッド、ボトムグリッドの範囲内の無差別ハッキングであったが、3日ほど前からはミドルグリッドの数社に目標が絞られるようになった。

3. 今まではデータ本体に被害はなく、プロテクションのみが全部破壊されていた。データ盗難に関しては、コピーモニタープログラム（データをコピーした者がいたかどうかチェックするプログラム）やコピープロテクトプログラム（コピー防止プログラム）を信用するなら行なわれていないようである。ただし、昨夜だけはフォーワールド社のデータが根こそぎコピーされていった。

4. 侵入の時間はまったくランダムで、待ち伏せしたりすることは不可能だし、手がかりにもならないと思われる。

5.侵入はデータエリアのみに対して仕掛けられている（システムが襲われたことはない）。

6. あさって、やっとAHPが調査にやってくることになった。今回の依頼はそれまでの時間、サイバースペース内でのグリッドの警護である。本日は昨日募集したメンバーが警護に当たっている。

7. 侵入経路に関して、最初の経路はわかっている。インディーズネット（パルテノン）の外部ラインを通ってクラスターに侵入したらしい。もちろん、そのラインにセキュリティを設置するなど、善後策はとったのだが、それ以降パルテノンのラインを使って侵入はなされていないようだ。2回目からは突然、グリッドに出現してプロテクションを倒していくようになった。

WR－44398クラスター

PCも含めて一般に知られているかぎりではこのクラスターのハイグリッド、アッパーグリッドはシンクレア財団系列の大手企業が使用しています。こちらの方はそれ以下の中小企業グリッドとは比べものにならないセキュリティが張り巡らされており、今回は被害を受けていません。事件に対し関心を寄せてはいますが、実害が出るまでは何のアクションも起こさないし、とくに協力もしてくれません。つまり、このシナリオにはかかわってきません。

ミドルグリッドはシンクレアと関連のある中小企業や特に系列というわけではない中小の企業が集まっており、ボトムグリッドは同じく中小企業とインディーズネット、ネット好きの個人が使用しているグリッドが少数存在しています。

ボイド社長とフォーワールド社

45歳。人のよさそうな印象を与える男です。若い頃、金のためにハンター（ネットライナー）をやっていたこともあるので、PCたちに好意的です。フォーワールドはわずかな資金を元に8年前につくった会社で、15人の社員のうち9人はBクラスAIを搭載した作業アシストアンドロイドだそうです。若い頃の経験と仕事柄、彼自身もサイバースペースには詳しいのですが、今回のおかしな事件には首をひねるばかりです。被害を受けた数社の代表としてネットに依頼広告を出しました。

フォーワールド社は連絡を受けると、技師を派遣してハードウェアのメンテナンスを行なう会社で、社長の正直な人柄のおかげか評判は悪くありません。

警護を行なうグリッドとその情報

PCたちが警護を行なう予定のグリッドはすべてミドルグリッドに存在しています。フォーワールド・メンテサービス社、ニアリバー社、ボンド・フィールド社、そしてインディーズネット"パルテノン"の計4グリッドです。ニアリバー社は電子パーツの卸売業、ボンド・フィールド社は電子出版社、パルテノンはわりと有名なイメージファイト訓練所です。これらの企業には襲われる理由となるような共通点はほとんどありません。思い当たるとすれば、どのグリッドもそこそこ儲っている企業で、セキュリティにも気を使っていただろうということくらいです。セキュリティの内訳は企業秘密ということでどこも教えてくれませんが、パルテノンに行くならオーナーから面白い情報を聞けるでしょう。

「うちはデータを守るっていうより、客のためにプロテクションを置いてるんだが、それを手当りしだいに壊していきやがったんだぜ。まったくどういうつもりなんだか」

なお、クラスター内のグリッドの位置はフォーワールドが180、ニアリバーが120、ボンド・フィールドが110、パルテノンは150です。

仕事の条件など

基本的に依頼ボードにあったとおりですが、いくつか追加事項があります。

1. 警備中の行動は任せるが、他のグリッドに侵入者ありという連絡を受けたら、ただちにそこに向かうこと。犯人は今までも単独で犯行を重ねているので、出現が確認されたら、他のグリッドは警備する必要はない。

2. 明日24時間のうち午前午後のうちどちらか12時間、サイバースペースにダイブしなければならないが、希望があるなら好きな時間帯を指定してもよい（どちらの時間帯を選んでも、一緒に行動するNPCは変わりません）。

3. 犯人を見つけたら犯行を阻止しなければならないが、捕獲の義務はない。戦闘による損傷や損害については一切、補償しない。

4. 犯人を撃退／捕獲しないまでもその正体を（ある程度でもいいから）

つかんだり、有益な情報を提供したなら、追加ボーナスを1人につき$1,000支払う。

なお、報酬に関しては、全額前払いだし、もし何もなかったとしても返す必要もありません。

「話はそれだけだ。では、明日、ダイブしてこのクラスターの前に集合してくれたまえ」

ここまで話して、PCが〈精神医学〉SR½に成功すれば、ボイド氏がもう少し何か知っていそうなこと、言うべきかどうか迷っていることがありそうだと気づきます。ボイド氏はPCが報酬したり、仕事をキャンセルされることを恐れて黙っているので、なかなか話そうとしませんが、WILのAR25に成功すれば、気になっていることを話してくれます。

「実はわが社のサイバースペース・ガードマンの事なんだが……いや臨時に雇った者でなく、最初から社員としていた者だよ。彼はその犯人の返り討ちにあった。幸い、発狂することもなかったし、ホワイトアウトもしなかったんだが、まるで痴呆のようになってしまってね。精密検査をしてみるとおかしなことがわかったのだ。彼は記憶(EDU)、知能(INT)、意志力(WIL)の大部分を失い、サイバースペースでのテクニックも失ってしまっていた……」

この情報はボイド氏と懇意にしているベテランネットライナー、アイザック(翌日会えます)も知っていますから、彼に聞いてもいいでしょう。

ACT－2　SERCH & DESTROY

翌日、規定の時間にクラスターに出向いたPCに他の警備メンバーの紹介がなされます。

クラスターのゲート前にはボイド氏他7名が待っています。この7名は全員ハンターのようです。アイザックのほかはNPCとしてシナリオに大きくかかわってくることはありませんし、アイザックにしてもPCとともに活動することはまずないでしょう。ここでは簡単にプロフィールを明記しておきます。シャープ兄弟とネット・カルテットはそれぞれ1グループとして1グリッドに配置されます。

アイザック＝R＝ランドルフ

黒髪長髪で長身の美男子。濃紺を基調としたスーツと黒マントといったいでたちで、魔術師を思わせる。性格はキザだがただ者でない雰囲気を漂わせている。EX能力所持者で能力はテレポーター。「すもうのアイザック」の通り名を持つBランクネットライナーでその筋では結構有名な男である。ボイド氏の昔の仕事仲間というから、肉体のほうの年齢は40代かそれ以上である。今回はボイド氏から相談を受けて警備に参加することにした。1人で1グリッドの警備を受け持つ。

サイバースペース内での能力値(専用マテルフォーム使用時)

FP　34　イメージファイト　250%　スピード　425　フォース限界値　37　RR　20

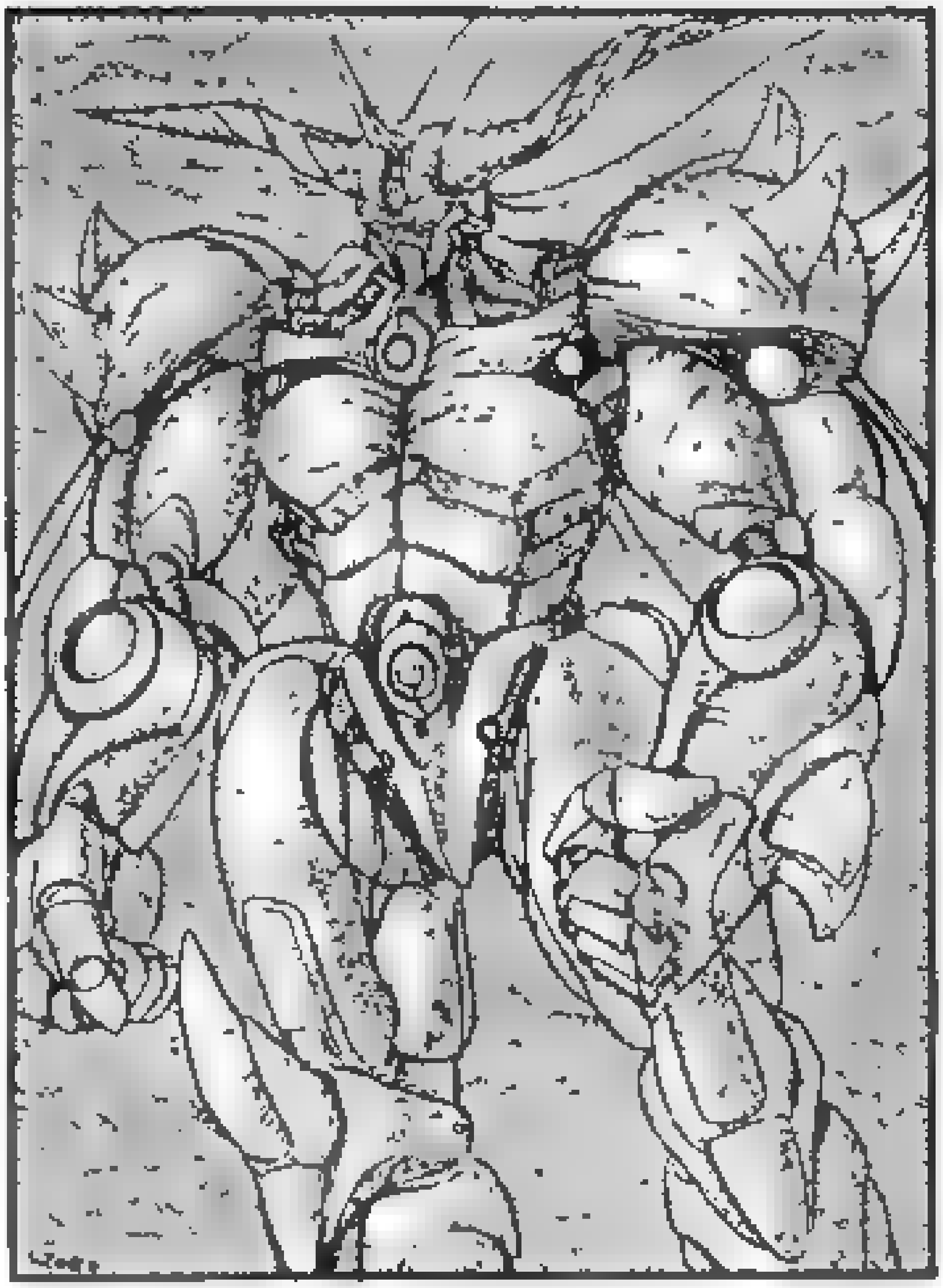
特別能力　アンチウォール＋3　アンチトラップ＋4　アフターバーナー

ブラストの射程／効果　40／火力3倍変換

最大分身数　8

所持ソフト　エストック*×2、手榴弾×6、ローブ、シェイドスーツ*など

* エストックは彼が独自に開発したカスタムソフトで、データはダメージ＋6、必要フォース8、防御ポイント無視、使用可能ネットはF、H、Kです。



* シェイドスーツも彼が創ったアーマーソフトです。防御ポイント8、必要フォース6、使用可能ネットはF、H、Kです。

シャープ兄弟

筋骨たくましい戦闘系者の2人組。血はつながっていないらしいが、サイバーイメージは見分けがつかないほど似ている(多分肉体の方もそうだろう)。最近売り出し中のハンターチームで片方がネットライナー、もう1人はハスラーである。

ネット・カルテット

昨日まで不良少年をやっていたような感じの4人組。ネットライナーだけで構成されたチームで、サイバースペースでの仕事のみを行なう。実は4人のうち正規のハンターは1人だけで、後はただのハッカーである。ボイド氏がそれに気づいたのは契約を交わした後だったので、しかたないということで黙認している。

交代の時間がくると全員配置につくように言われます。それまでに4か所のグリッドのうちどこを担当するかを決定しておかねばなりませんが、PCに好きなところを決定させてください(どこでもシナリオの進行に支障はありません)。

配置される場所は各グリッドの入口前です。警備とはいえグリッドの中にネットライナーを招き入れる企業などありません。犯人の撃退について、ネットライナーはプロフェッショナルですから、クライアントの誰もが期待はしていますが、それは今日1日に限ってのことです。明日になれば、ハンターよりさらに上手である(と思われている)AHPがやってくるのですから。

なお、入口にはプロテクションモンスターが配置されていますが、手を出さなければ襲ってくることはありません。
ときどき感じる人の気配は、まっとうなネット利用者のものです。

配置について2～3時間もすれば、他のグリッドに侵入者が現れたという連絡が入ります。
襲われたのはシャープ兄弟がガードしていたグリッドです。PCたちとほぼ同時に他のメンバーも全員集まってきます。
功を焦ったシャープ兄弟は侵入者出現の通報をわざと遅らせたらしく、現場でPCたちが見るものは、戦いに負けて、サイバースペースから今しも消え失せようとしている兄弟と、その奥に立つ犯人の姿です。

侵入者の姿
さいの体皮のようなアーマーをまとった筋肉質の人物。全身から青白い燐光を放っていて、細部が定かでない。人間に似ているが、両腕が全体的なバランスに比べかなり太く、頭部からは2本のよじり合わされたような大きな角が突き出している。また、全身の各所に触手が数本ずつあり、何となく人間のサイバーイメージではないように感じる。
PCがハイレベルプロテクション《サイバービースト》の存在を知っていればそれであると断定できる。

侵入者は、新たな敵の出現に多少ひるみ、呪文を唱えるような仕草を見せます。PC他、警備メンバーがアクションを起こすより早く呪文の効果は現れます。たちまちまわりに数体のプロテクションモンスターが出現し、メンバーに襲いかかってきます。そして、侵入者本体の方はネットジャンプしていきます。
ここで侵入者を追って行くも、プロテクションに立ち向かうも自由ですが、追いかけるならプロテクションの囲みを突破するため10%で逃走チェックをしなければなりません(パーティーの1人が代表してロールしてください)。

出現したプロテクションのデータ
リザートマン×2　命中率100%　ダメージ5　FP12　防御ポイント3　攻撃はマジック扱い
チョンチョン×1　命中率90%　FP8　防御ポイント0　命中したら次のターン攻撃できなくなる
ムーンビートル×2　命中率40%　ダメージ5　FP9　防御ポイント0　マジック無効

NPCの行動
アイザックはプロテクションを突破し、侵入者を追って行きます。ネット・カルテットはプロテクションに立ち向かっていきますが、レベルの低い彼らではあまり戦力にならないでしょう。PCたちが侵入者を追っていったならネット・カルテットは全滅します。

侵入者を追跡した場合
侵入者は特殊なテクニックでPCたちを1回目のジャンプで振りきってしまいます(PCたちは1回目のネットジャンプを行なった後、敵を見失ってしまいます)。アイザックは見失わずに追っていきます。
ジャンプ中に1D3ターンのドッグファイトを行ないますが、侵入者、アイザックのどちらもここで撃破させないよう注意してください。
侵入者のドッグファイト時のデータは後のページを参照してください。

さて、プロテクションを始末し、または侵入者を追跡したものの見失って帰ってきたPCは報告もかねてボイド氏と会うことになります。
侵入者撃退という目的は達せられたので、ボイド氏はPCたちの労をねぎらいます。シャープ兄弟は病院に収容されたようですが、症状はフォー・ワールドのガードマンと同じです。
これで今回の仕事は終わりなのですが、彼は話を続けます。
「ところで、アイザックからまだ何の連絡もないんだ。ネット回線も閉鎖されて、映話も通じない。君たちの話だと侵入者を追跡していったそうだが……彼にはずいぶん世話になったし、どうも心配だ。彼を訪ねてみてくれないかね」
ボイド氏は事後処理やAHPに提出する資料の整理などで忙しくて今日はオフィスを離れられないそうなので代わりに見てきて欲しいとの事です。PCがいやな顔をするなら交通費ということで1人$100出すと言ってきます。彼の事務所はフリータウンのあるストリートにあるそうです(場所ははっきりしています)。
アイザックのオフィスまでは何事もなく到着します。

アイザックの事務所
フリータウンでも内陸に近い部分、わりと治安がまともなブロックにあります。大きめの一戸建住宅で、防犯システムなどは完備しているようです。
PCたちが玄関口に立つとAIが応対します。各種スキャナーによる厳重なチェック(武器類はすべて預けるように言われます)が終わるとやっと中に通されます。
アイザックは奥の広い部屋にいます。部屋の中には特有の電子臭が立ちこめ、10基ほどの多機能ハードウェアと壁掛け式の大型ディスプレイ

がずらりと並んでおり、無数のコードが中央のクリスタル六角柱（おそらくカスタムしたＡＩ）に向かって延びています。この設備を見るだけでも彼がひとかどならぬプロフェッショナルであることがわかるでしょう。

ハードウェアは何基かが破壊されており、アイザックは車椅子に座ったまま、それの修理を行なっているようです。アイザックの肉体はサイバーイメージとそう変わりません。長身長髪の美形で黒いガウンを羽織っています。ちょっと疲れ気味のようですが、その外見はどう見ても20代後半です（老化抑制処置でもしているのでしょうか）。

彼はＰＣの気配に気づくと、こちらに向き直ります。

「ボイドに言われて私の様子を見にきたのかな。散らかっていてすまないが、派手にやられたもんでね」

侵入者を追跡したアイザックは、敵をかなりのところまで追いつめたものの猛反撃にあって、撤退したとのことです。

「思ったより手ごわい奴だった。幸い、身体の方へのダメージは最小限だったが……この私がハードウェアを破壊されるほどのダメージを受けるとは……ボイドにはさっき連絡を入れたよ」

そうは言っても車椅子に乗っているところを見ると、運動神経がいくつか焼ききれたのでしょう。

彼は客に茶などを勧めつつ、相談を持ちかけてきます。

「あの侵入者がただ者でないことはわかるだろう。サイバービーストってやつを聞いたことがあるか？　自律型プロテクションの俗称だ。サイバーイメージを見るかぎりでは、奴はそれに間違いない……」

侵入者はとあるグリッドに逃げ込みました。彼はそこまで敵を追いつめたのですが、残念ながら戦闘には負けてしまいました。サイバービーストはその正体すら明かでない極秘プロテクションですが、民間のグリッドを襲うなどということは普通、考えられません。

ＡＨＰが実戦テストとして、今回の事件を引き起こしているなら、確たる証拠をつかんでマスコミに情報を売れば金になります。

もう１つの推測は、盗み出したサイバービーストを使っている犯罪者がいるのではないかということです。推測としてはこちらの方が納得がいきます。

後者の推測が正しければ、そこへ乗り込んでいって、サイバービーストのプログラムを手に入れられれば大きな儲けが得られるでしょう。アイザックの心づもりとしては、プログラムをその筋に高く売り飛ばすか、当局に買い戻してもらうつもりのようです。

どちらにしても、悪い話ではありません。

「私は情報を持っているが、機材がこのざまでは動きがとれない。君たちは行動できるが情報はない。ひとつ協力してこのヤマにかからないか？」

儲けは頭割りで均等に分配しようという提案で、プログラムを手に入れられれば１人４～６万ドルくらいの取り分はあるだろうとのことです。彼はソフトとハードについては闇のルートに顔が利くようで、キャッシュの代わりに同じ価値だけのカスタマイズパーツやソフトでも都合できるとのことです。

彼を信用できないなら、《精神医学》でＳＲチェックを試みてもかまいません。アイザックは儲け話より、強力な敵に何とか仕返しをしてやりたいのでしょう。

細則についてまとまって、仕事をやることに決めたなら、彼は自分のつかんでいる情報をすべて公開します。

１．依頼のあったクラスター内で破壊されたプロテクションについて

アイザックはボイド氏に頼まれてソフトウェアを調べてみました。プロテクション自体の破壊ではなく、攻撃や防御に関するプログラムのみが消去されていたのだそうです。ちょうど、その部分だけ吸い取られたようにです。ＰＣやアイザックの知る範囲ではサイバービーストにそんな能力があるなどと聞いたことはありません。

２．サイバービーストに襲われた人間について

これについてはボイド氏またはアイザックから以前に聞いているかも知れません。ＰＣたちがまだ聞いていないなら伝えてください。

３．同じくサイバービーストに襲われた人間が使っていた数種のアシストソフト、マテルフォームもプロテクションのように攻撃、防御などに関するプログラムが吸い取られていました。

４．２回戦った者がいないので確かではありませんが、おそらくサイバービーストはプログラムを（ときには人間の能力まで）吸収、自己進化するソフトウェアなのではないでしょうか。

５．サイバービーストが逃げ込んだグリッドは〈パンナムネット　ＶＦ－57，4クラスター　199階層〉です。調べによると、このグリッドはネオテック電子の開発部門の技師、アンドリュウ＝フレアコックの個人研究用データエリアという名義です。ネオテック電子はシンクレアの１企業ですが、より大きな企業の下請け会社のようです。グリッドの位置から考えると、この名義が本当なのかそれとも偽の名義なのかは微妙なところでしょう。

ＡＣＴ－３　SANATORIUM

それでは捜査を開始しましょう。

サイバービーストの情報はネットにはほとんどありません。実際には存在するのだろうという無責任な噂が存在するだけです。確かな情報を得るためにはＡＨＰのデータなどを閲覧しなければなりませんが、あまりに危険でしょう。

サイバービーストに類似した機能を持つソフトやハード、似たようなサイバーイメージを持つもの（人間、ＡＩ、プログラムすべて含む）は基本的に存在しません。

サイバービーストまたはそれらしきものに襲われたという報告はほかのクラスター、他のネットからはまったくありません。また、撃退した以後は再び出現していません。

フレアコックやその関連については〈サーチ〉によってさらなる情報が得られるかも知れません。

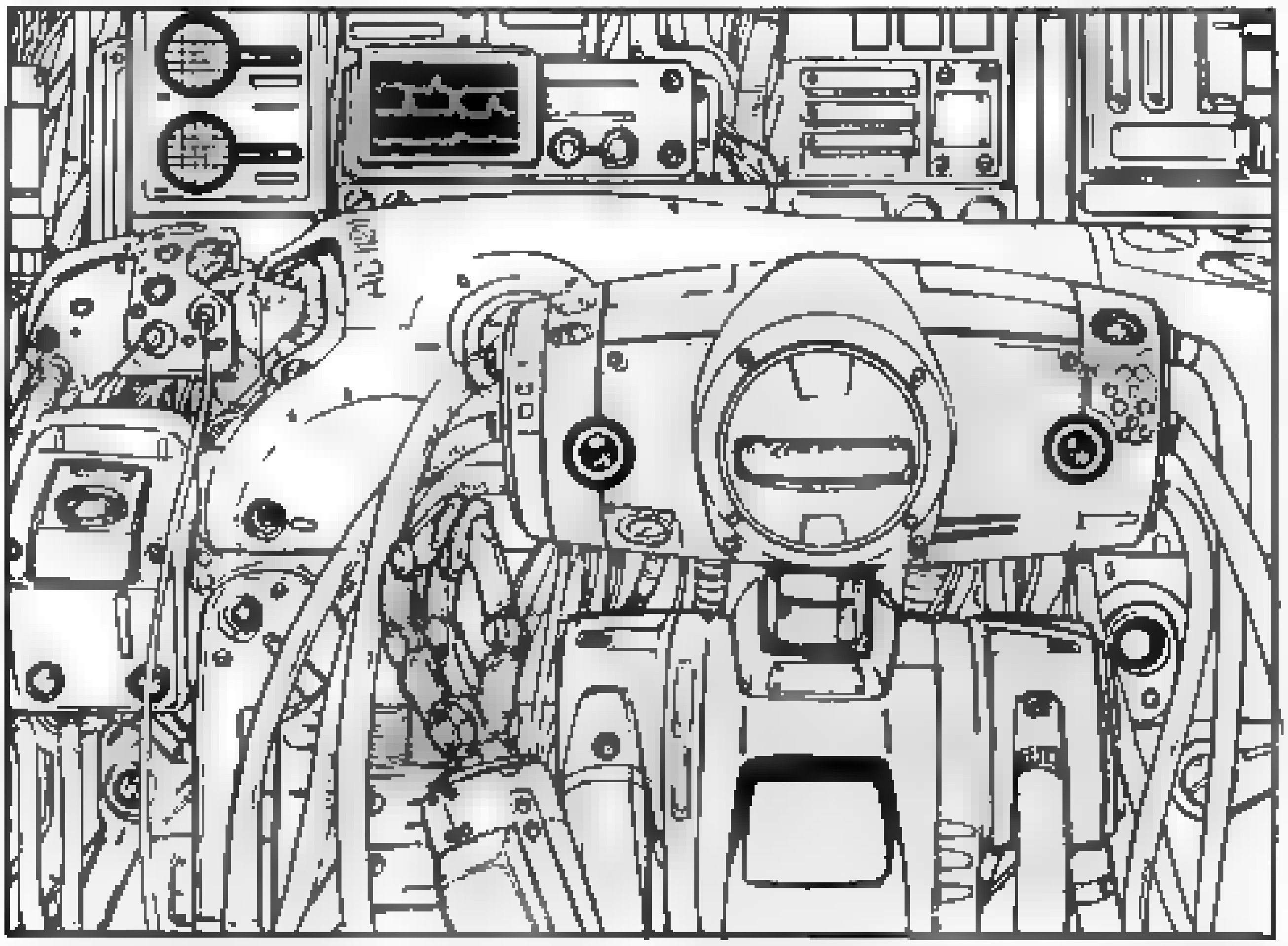
まず、ネオテック電子は一般情報で調べるかぎり、あやしいところはないようです。何ということはないちっぽけな会社です。

アンドリュウ＝フレアコック氏は実在の人物でした。開発部のチーフ的存在でしたが、１か月ほど前、サイバースペースでの何らかの事故によって、神経にダメージを受け、セントクレアメンタルクリニックという神経リハビリセンターに入院中です。フレアコックは普段から不平不満をまわりにぶつけており、変人扱いされていたので、今回も何かハッキングでもしたための事故だろうと思われています。

彼の研究用データエリアも確かに存在していますが、本人が入院中でグリッドを使えないので今は閉鎖状態です。〈サーチ〉または情報屋などを使って手に入れられる情報はこの程度です。

だいたいの情報が集まったら、ＰＣたちがアクセスかジャックインによって、フレアコックのグリッドに侵入しようとするかもしれません。本来回線は閉鎖されているはずなのですが（それをＰＣが知っていようといまいと）、なぜかアクセスできるようになっています。サイバービーストが管理局に無断で回線を開いた状態にしているのです。

しかし、このグリッドに存在するはずのものは、ほとんど消し去られています。フレアコックがストックしておいたであろうデータをはじめ、ほとんどのセキュリティがです。残っているのはウォールやトラップといったセキュリティだけです（ここのマップはゲームの進行上重要でないので、ＧＭが自作してください）。データエリアの一番奥で〈サーチ〉の



偽情報の看破（一律10%のチェック）に成功すると、ミサイル基地〈マスカット〉への巧妙に隠された入口を発見できます。もしPCたちがこのラインを発見したなら、フレアコックに会わずにマスカットに乗り込んでいってしまうかもしれません。シナリオがつまらなくなる可能性が高いので、GMはなるべく乗り込ませないようにしましょう。

グリッド管理用AIは生きていますが、このグリッドは閉鎖中なのでフレアコックかネット管理局からの命令がないと何も答えようとしません。もっとも、もし答えたとしてもAIが知っていることはこれだけです。

「姿なき侵入者が、いつのまにかすべてを消しさっていった」

また、PCはフレアコックを訪ねてセントクレアメンタルクリニックに出向くでしょう。大きな建物ですが、窓口で問い合わせると、フレアコックの病室がわかります。

長期入院が見込まれている者が入っている部屋は建物の奥の別棟にあります。

フレアコックは個室に入れられていますが、神経系に多大なダメージを受けたらしく、ベッドの上で眠っているように見えます。PCたちとはこうした患者用の機材を使ってコミュニケーションを行ないます。なお、彼の年齢は30歳くらいです。

部屋にはいると、正面におかれたロボット（ケーブルでフレアコックの脳とつながっています）が応対します。

PCが状況を説明するとフレアコック（のロボット）はまず、今までの経緯を話してくれるでしょう。

フレアコックはこうした職業についている者にありがちの趣味を持っていました。ネットのあちこちをうろつき回って、使われていないデータなどを掘り出してくるのです。

ほとんどの場合こうしたうち捨てられ、忘れ去られたデータやプログラムは何の役にも立たないことが多いのですが、まれにすごい価値を持つものが紛れていたりします。ひと山当てるつもりで毎晩アクセスしている者や価値のあるデータを売ってこづかい稼ぎをするネットライナーなどもいます。

さて、彼が掘り出したものは旧世紀の遺跡の1つにコンタクトできるパスコードでした。20～21世紀の昔に北米各地の地下深くに秘密で造られた軍事施設——戦略ミサイル基地——はその存在や位置などの記録がバベル期にすっかり消失してしまっています。

彼はそのミサイル基地〈マスカット〉にアクセスして内容を子細に調べました。ほとんどは興味を引くものではありませんでしたが、その基地の制御コンピューターが自分の仕事に有効に使えることに気づいたのです。フレアコックは優秀なエンジニアでしたが、ネオテック電子には彼の才能に見合うような機材はありませんでした。

彼は自分のグリッドからマスカットのメインコンピューター〈シヴァ2000〉にラインを引く作業を行ない、シヴァを使ってセキュリティプログラム〈ロムレス〉の開発を始めました。プログラムが完成したらそれを手土産にして、もっと大きな仕事のできる職場へ転職するつもりでしたが、突然、シヴァとそれに操られたロムレスが彼に襲いかかってきたのです。

自己という意識を持たないはずのシヴァはそのとき、彼に呪いの言葉を投げかけました。

「私を機械に変えた人類に復讐を開始する。貴様の住んでいる街にミサイルを撃ち込んでやる」

幸い、命は取り留めましたが、手術が済むまではサイバースペースにダイブできないのでどうしたものかと気に病んでいました。もちろん、このことはいままで誰にも話していません。

彼はPCたちに何とかロムレスを取り返して欲しいと頼みます。シヴァがコンピューターとは思えない行動を取ったのは不可解ですが、今の彼は自分の作品を取り返すことで頭が一杯なのです。正式な仕事として引き受けるなら、契約内容は以下のとおりになります。

依頼主　アンドリュウ＝フレアコック
依頼内容　セキュリティプログラム〈ロムレス〉の奪回
報酬　総額＄30,000、うち＄5,000を前払い

また、彼はロムレスについての情報や彼の研究グリッド内に隠されたマスカットへのラインのある場所を教えてくれます。

ロムレスを回収する方法としては彼の考案した専用の捕獲ソフト〈ロックフェンス〉を使用するしかありません。アシストソフトの中のマ

ジックソフトと同じ要領で使用します。使用回数は1回で、固有の成功率(一律60%)があり、もし捕獲に失敗するとあとは倒すしかありません。

さらに、ロムレスを改良して創った疑似マテルフォーム“レムス”を貸してくれます(もし、ロムレスをうまく回収できたら、これはお礼の一部としてそのままPCに進呈されます)。

ロムレス(試作セキュリティプログラム)

サイバーイメージや機能はサイバービーストに酷似している。いわば、ハウスメイドのサイバービーストである。ロムレスがサイバービーストと違うのは、出会ったプログラムや意識体を吸収することで、自己進化が可能なプログラムだということだけである。創ったときのデータはもはやあてにならないし、現在や将来の能力も未知数である。ただし、フレアコックはプログラムを吸収する能力には限界があり、限界値を超えると自壊するはずだ、と付け加えている。

今回、ロムレスは長年封印されていたシヴァの機能を100%回復させるべく、フォーワールド・メンテサービスのデータを持ち出した。同時に近隣でとくにセキュリティの堅いグリッドにわざと侵入し自己増強を図ったのである。

PCたちと戦うときの能力値

FP 25 イメージファイト 200% スピード 200 フォース限界値 25 RR 25

特別能力 電磁流、ウォール、トラップは無視、アフターバーナー

ブラストの射程/効果－50/3目標同時攻撃可能

※ イメージファイト時のダメージは8、固有の防御ポイントは5ポイント。特殊能力として吸収したプロテクションモンスターを呼び出して戦わせることができる(呼び出すプロテクションの数は1D6、種類はGMが任意に決定)

※ フォーワールド・ガードマンの持っていたEX能力を吸収し、ポルターガイスト能力を有している。2回目以降の侵入が気づかれなかったのはこのためである。

※ ロジックフェンス以外のマジックソフトを無効化する。

※ ロムレスは固有のスピード値を持っている。

レムス(疑似マテルフォーム)

マテルフォームのようにサイバースペースにおける人間の意識体を強化するソフトウェア。ただし成長はしない。着ぐるみというかパワードスーツのような存在。これを使用中のサイバーイメージは青白い燐光を放つピエロである。

FP WIL数値分まで イメージファイト 0% フォース限界値 WIL+5 RR 5 攻撃力0 防御ポイント0

特別能力 電磁流は無視できる

レムス使用ルール

レムスを着用した者がアシストソフトを使用するとその能力がそのままレムスに吸収されていく。

以後はフォースの消費なしに固有の攻撃力と防御ポイントを備えるが、固有の攻撃力、防御ポイント以外の方法ではイメージファイトはできない。

吸収させられるソフトの枚数は合計4枚まで。それ以上、吸収をさせると自壊する。また、同じソフトは2枚以上吸収させられないし、ソフトに付随している特殊な効果は付与されない。一度吸収したプログラムはもはや分離させることはできない。マジックソフトも吸収可能だが回数制限はつく。回数分使いきったマジックソフトは吸収限界枚数に数えない。

なお吸収された方のソフトウェアのプログラムは消去されてしまう。レムス本体はどこの言語グループでも使用可能だし、マテルフォームと違い、他人と使い回しもできる。

他にこの場面でもたらされる可能性のある情報は以下のとおりです。

1. マスカットが保有する戦略兵器。彼が調べた範囲ではICBMが4本、航空機搭載用の巡航ミサイルが2本ありました。

2. マスカット内ネットのセキュリティについて――軍事施設だけあって強固なものです。また、プログラム形式が非常に古いものなので、プログラム言語の歴史を専門に研究したような者でなければ解除はできません。アクセスで侵入を試みるのは不可能でしょう。一方、ダイブして乗り込もうというなら、セキュリティはほとんど存在していません。サイバースペースが認識される以前の古いセキュリティシステムなので、出会うとすればロムレスと今回の事件で手に入れたごく少数のプロテクションぐらいでしょう。シヴァが反乱を起こすまで、フレアコックはダイブしてシヴァを利用していました。

3. PCは、いままで集めた情報やフレアコックの話からシヴァの正体を推測できるかも知れません。EDU、INTのAR25のチェックを行い、両方に成功したら、シヴァが過去において開発・運用されていた生体コンピューターではないかという推理ができます。バベル期以前のコンピューターで自己を認識できるマシンといえば、脳など生体部品をそのまま使った生体コンピューターである可能性が一番高いでしょう。

シヴァはその全機能を回復し次第、ネオ＝アップルに向けて核ミサイルを発射することでしょう。基地の保有する核兵器の威力は計り知る事は出来ませんが、少なくともネオ＝アップルが何らかの被害を受けることは間違いないでしょう。シヴァに恐れをなしてAHPなどに通報して処理してもらうことも可能ですが、それではプロフェッショナルの名折れというものです。ほかのハンターからは中傷はされど賞賛はとても受けられないでしょう。また、フレアコックの提示する報酬やアイテムもフイにすることになります。

マスカットの存在する正確な場所はフレアコックも知りません。広いアメリカ大陸の地下のどこかにあるはずなのですが、今回はそこに乗り込むだけの戦力も時間もないはずです。サイバースペースからマスカットに侵入しなければならないのです。

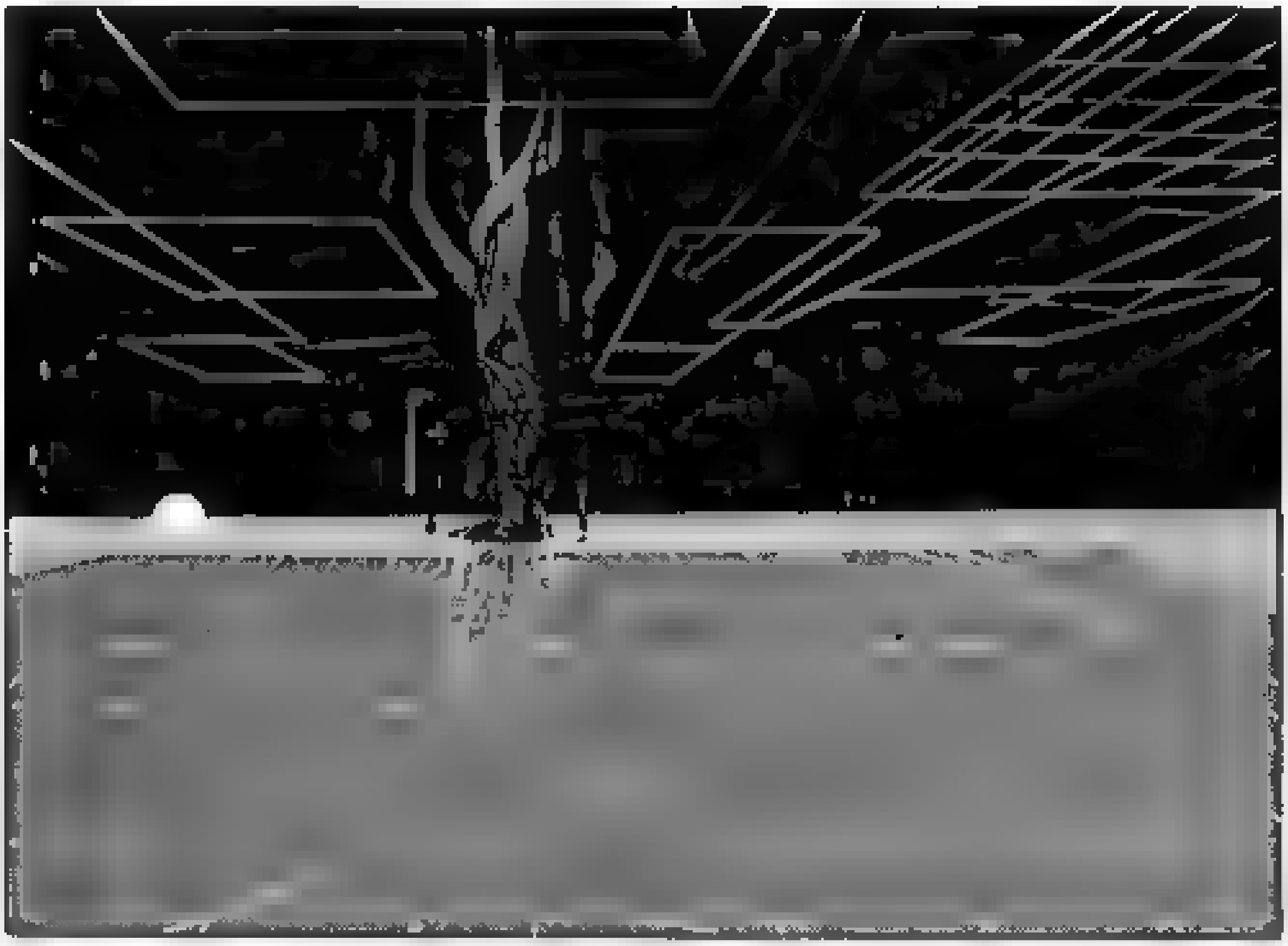
もし、今回の仕事を首尾よく終えたなら、ハスラーやランドブラスターといった仲間とパーティーを組んで、今度は現実世界からミサイル基地に挑むようなシナリオも組めるかも知れません。次回のお話を創るのはGMであるあなたの仕事です。

さて、やっと事件の全貌が見えてきました。準備を整えたら、フレアコックのグリッドに向かいましょう。

なお原則として、アイザック本人は怪我のため、ダイブできませんが、GMの判断(戦力不足と判断した場合など)で同行することにしても構わないでしょう。また、PCがアイザックに対して不平を漏らしたり、彼を説得できたなら、アイザックの代わりに彼のアシスタントAIの1つ《ヴェルダンディ》がお供についてくるということにしてもかまいません。

ヴェルダンディ

アイザックの部屋にあったクリスタル六角柱内のBクラスAIのこと。サイバーイメージは女神の姿。性格は素直で品行方正だが、PCの部下というわけではないので命令をされても従うわけではない。ただし、作



戦の進行にはできるかぎり尽力する。
ＦＰ　20　スピード　130
ブラストの射程／効果　10／特になし
※　その他のルールはルールブック参照のこと。

ＡＣＴ－４　REVENGER

ＰＣたちがジャックインによって、グリッド内の隠し回線のゲートを過ぎた直後、突然回線が切断されます。ＰＣの中でアクセスによってダイブ中の仲間をサポートしていた者がいた場合、データブローのＳＲ１に成功すればこの間のことを調べることができます。切断された回線はシヴァを倒さないかぎり、回復させられないとわかります。しかし回線が切断されている以上、ダイブ中の仲間にそれを伝えることはできません。

さて、ダイブ中のＰＣはここでシヴァの残したメッセージを発見できます。

「ここに乗り込んだ愚かな若者共に告ぐ。我は○月○日23時ちょうどより人類への報復を開始するだろう」

GMへ　○月○日はここまでシナリオが進んだ日ということにしてください。つまり、ＰＣたちにはあまり時間は残されていません。

マスカット内のサイバーイメージ　広大な平面が広がる空間です。足元の床は半透明で幾何学的な模様に見える超微細のプログラムが絶えず流れています。

そして空間の彼方に一本の尖塔が立っています。まっすぐ塔に向かわず、躊躇しているようなら、移動型プロテクションに発見されます。

ピアーキ×３　命中率40%　ダメージ６　ＦＰ13　防御ポイント１

なお、マスカット内に出現するすべてのプロテクションのスピード値は50です（GMはＰＣの強さによってスピードを設定しなおしてもかまいません）。

尖塔

尖塔をぐるりと回ると小さな入口を発見できます。塔の高さは見る角度によってさまざまに変化し、何階建てなのか特定できません（3階以上はあります）。

1階

中にはいると、それほど広くないということが認識できます。奥に上へ昇る階段がありますが、そこに向かおうとすると、プロテクションが現れます。またこの階には電磁嵐（抵抗値６）が発生しています。

ディープ・パーソン　命中率30%　ダメージ３　ＦＰ７　防御ポイント０　３体出現

2階

何もありません。上へ昇る階段が２か所にあります。１つをＡ、もう１つをＢとします。

3階

２部屋が壁によって隔てられています。Ａの階段から昇ってきた部屋にはプロテクションが存在しています。プロテクションを倒せば、上の階へ向かえます。Ｂの部屋は上に続く階段があるだけです。

ニブラス・シープ　命中率60%　ダメージ７　ＦＰ20　防御ポイント０　マジック無効

4階

ここも２部屋が壁によって隔てられています。Ａの部屋にはこれ以上、上へ昇る階段はありませんが、奥にミサイルの攻撃データ類がはいっているユニットがあります。ＰＣはこれを無条件で閲覧でき、また内容を変更することもできます。Ｂの部屋にはロムレスが待ち受けています。突破も後退もできません。ロムレスを倒すか、捕獲すると、上の階へ向かえます。また、ロムレスが強すぎるようならＰＣをピンチに陥れたあと、プログラム吸収能力の限界によって、自壊させることにしてもかまいません。

データユニット

ここは本来、ミサイル発射をマニュアル操作するための部分のようです。データを見ると、シヴァは巡航ミサイルに核弾頭を装備している作業中です。メガ・シティの防空網はＩＣＢＭなどの戦略兵器にはほぼ完璧な防御ができるはずですが、低空侵入してくるタイプのものは発見が遅れると手の打ちようがありません。ここでデータをいじって発射をできるだけ遅らせることにしましょう。データそのものを破壊することは

ここからでは不可能です。

5階

階段を昇りきると、システムエリアのような広大な空間が飛び込んで来ます。全員が5階につくと奥の方に黒ローブの男が実体化します。彼がシヴァ2000です。

「‥‥これがサイバースペースなのか。そしておまえたちが私へのいけにえの第1号というわけか‥‥」

ＰＣたちが会話を望むなら、わずかの間ですが応対します。

彼はどうも人間のようです。つまり制御コンピューター、シヴァの中枢には人間の脳が使われていたのです。アクセスで使用していればこんな事は起こらないのですが、フレアコックがサイバースペースから何度もアプローチしたため、本来の人間としての自我を回復してしまったのです。彼自身、完全に記憶を取り戻しているわけではないのですが、自分を制御機械に変えてしまった人類を憎んでおり、持てる兵器を駆使して無差別に復讐を行なうつもりです。

ＰＣはここで説得を行なうこともできますが、彼を納得させるのは至難の技でしょう。

戦闘はコアストライクとして扱います。シヴァはロジックボムは持っていませんが、必要ならコアボードの縮小を躊躇なく行なうでしょう。また、ＰＣはこの戦闘から脱出することはできません。ボード上に穴を開けることはできますが、一般回線には出られません。穴から出ると即、死亡です。

シヴァ2000のデータ

ＦＰ30　スピード50

使用するボードの範囲は９×９マスです。

さて、ＰＣたちはシヴァを倒すことができたでしょうか。もしくは彼をうまく説得し、報復をやめさせることにしたのでしょうか。

シヴァを倒したのなら、最後の打撃ではねとばされたローブの下からおぞましい姿が現れます。数100本の触手が脳髄を支えているといった姿で、まるで漫画に出てくる火星人のようなシルエットです。

「これでやっと眠れる‥‥‥。機械に組み込まれ、すべてを奪いさられた私だが、死だけは‥‥この痛みだけは昔のままだ‥‥」

シヴァが床に倒れ伏すと、明るかったフィールドが次第に光を失っていきます。制御コンピューターが停止したため、電力の供給がストップしたのです。早くここから抜け出さないと、マスカットと共に滅ぶことになるでしょう。

ミサイル基地マスカットは再び全機能を停止し、今度は永劫の眠りにつきます。GMが不都合に感じたなら、核によって基地全体を爆破することにしてもかまいません。

ＰＣたちが、フレアコックのグリッドに帰ってくると、マスカットへの隠しゲートも轟音とともに崩れさります。

ロムレスを捕獲しているなら、そのデータは何らかの記憶装置に引き落とされます(これもロジックフェンスの機能です)。これをフレアコックの元に持って行けば、約束の報酬が受け取れるでしょう。フレアコックでなくアイザックの元に持ち帰っても結果は同じです。アイザックはフレアコックにロムレスを返すだけです。

また、尖塔内のデータユニットからマスカット基地の場所を割り出している要領のいいＰＣはこの情報をハスラーや情報屋に売ることができるでしょう。もちろん、基地が残っていればという条件付きですが、この情報は＄2,000～20,000の範囲で売却することができます。どの程度の価値があるのかはGMが判断してください。

さて、今回は割のいい仕事になったでしょうか？　もし、そう感じなかったのなら、馴染みの酒場に繰り出し、ネオ＝アップルを(またしても？)救ってしまった満足感に酔いしれることにしましょう。

END

THRONE OF GODDESS

SEI'ICHIRO HIGUCHI & NARUMI TAKAHIRA

はじめに

このシナリオは「箱の中の囚人(PRISONER IN UNIT)」の続編です。続編と言っても登場人物、設定などが前作とわずかに関連しているというだけで、とくに前作をプレイしていないとできないということはありません。シナリオのプレイに適した人数は前作と同じで４－６人程度ですし、ネットライナーだけでプレイできます。舞台はネオ＝アップルで、サイバースペースはＨＯＳ系(パンナムネット)を使用します。

あと、GMに一言。これは捜査型シナリオですが、ＰＣたちが確たる証拠をつかんでも、公安機関は絶対信用してくれません。常識かも知れませんが、クライマックスまでを完全にＰＣたちだけで進行するよう努めてください。

クライアントはＡＩ

ＰＣたちは、以前の仕事で知り合ったベテランネットライナーのアシスタントＡＩ《ヴェルダンディ》から仕事の依頼を受けます。彼女の主人であるアイザックはある理由で長期間、家を空けているのだそうで、どうも彼女では処理できないような問題が持ち上がったようです。

留守を守る彼女の元に突然届いた謎の小包、そしてそれにからんだＡＩブリーダーの死のニュース。ＰＣたちはまず最初の謎を解いたあと、テロリストグループの企みを阻止しなければならないのです。

GM用情報

ヴェルダンディをはじめとする数々の傑作ＡＩを育て上げたＡＩブリーダー、ヨセフ＝ボウマン。しかし、若き日の彼はネットワーク・テロリストという別の顔を持っていました。ボウマンはメガ＝シティを完全に崩壊させるための準備を行なうべく、ＡＩブリーダーとなったのです。ネットワークを司る高級ＡＩを一時的にせよ停止、または反乱させることができれば、間違いなくそのシティは多大なダメージを被るでしょう。

偽りの仮面をつけて人生を歩んできた彼ですが、長年の間、何基ものＡＩを育てるうち、自分の考えがいかに邪悪なものであるかに気づきました。人生に疲れ、改心したボウマンは「草」であることをやめ、グループを裏切って逃げようとしたのですが、それもかなわず暗殺されてしまいました。しかし、これから実行されるであろう悪魔の計画を阻止するためのヒントはなんとか《ヴェルダンディ》に伝えられました。

このテロ計画は首謀者であるボウマンが死んでも自動的に実行されるように仕組まれています。そしてその鍵を握るのが彼の育てた《ヴェルダンディ》《ウルド》《スクルド》という３基の高級ＡＩなのです。

ＡＣＴ－１　女神の嘆願

ＰＣたちのもとに、またはＰＣのうち１人のもとへ連絡が入ります。出てみると、画面には清楚そうな若い娘が映っています。

「あの‥‥、○○さんですね。お久しぶりです‥‥」

彼女はヴェルダンディです、と自己紹介します。ＰＣたちは彼女のことを覚えているでしょうか。名前は覚えていてもこういう形で会うのははじめてでしょう。彼女も映話にはなれていないらしく、どぎまぎしています。画面の少女はヴェルダンディが映話用に合成した画像ですが、以前の冒険のときサイバースペースで彼女と行動を共にしたなら、そのときの顔です。

ヴェルダンディはＰＣたちに仕事の依頼がしたいのだそうです。この映話では詳しいことは話したがりませんが、アイザックの代理ではなく彼女自身の依頼です。とりあえず、アイザックの事務所に来て欲しいとのことです。ＡＩなのでこういう表現はおかしいかも知れませんが、彼女はとても困っている様子です。

アイザックの事務所にて

フリータウンでも内陸に近い部分、わりと治安がまともなブロックにあります。大きめの一戸建て住宅で、防犯システムなどは完備しているようです。

ＰＣたちがやってくると玄関口のＡＩが応対します。さすがに今回はスキャナーによるチェックはなく、すんなりと中に通されます。

部屋の中はきちんと片づけられており、人の気配はありません。以前にアイザックと会った奥の広い部屋も、以前と変わりなく、ハードウェアが次々とデータをプリントアウトしています。変わったことといえば、今日は大時代的なクラシック音楽が部屋に流れていることくらいでしょう。家事ロボットに案内されて、ＰＣたちが部屋にはいると、正面のディスプレイにさきほどのヴェルダンディが映し出されます。

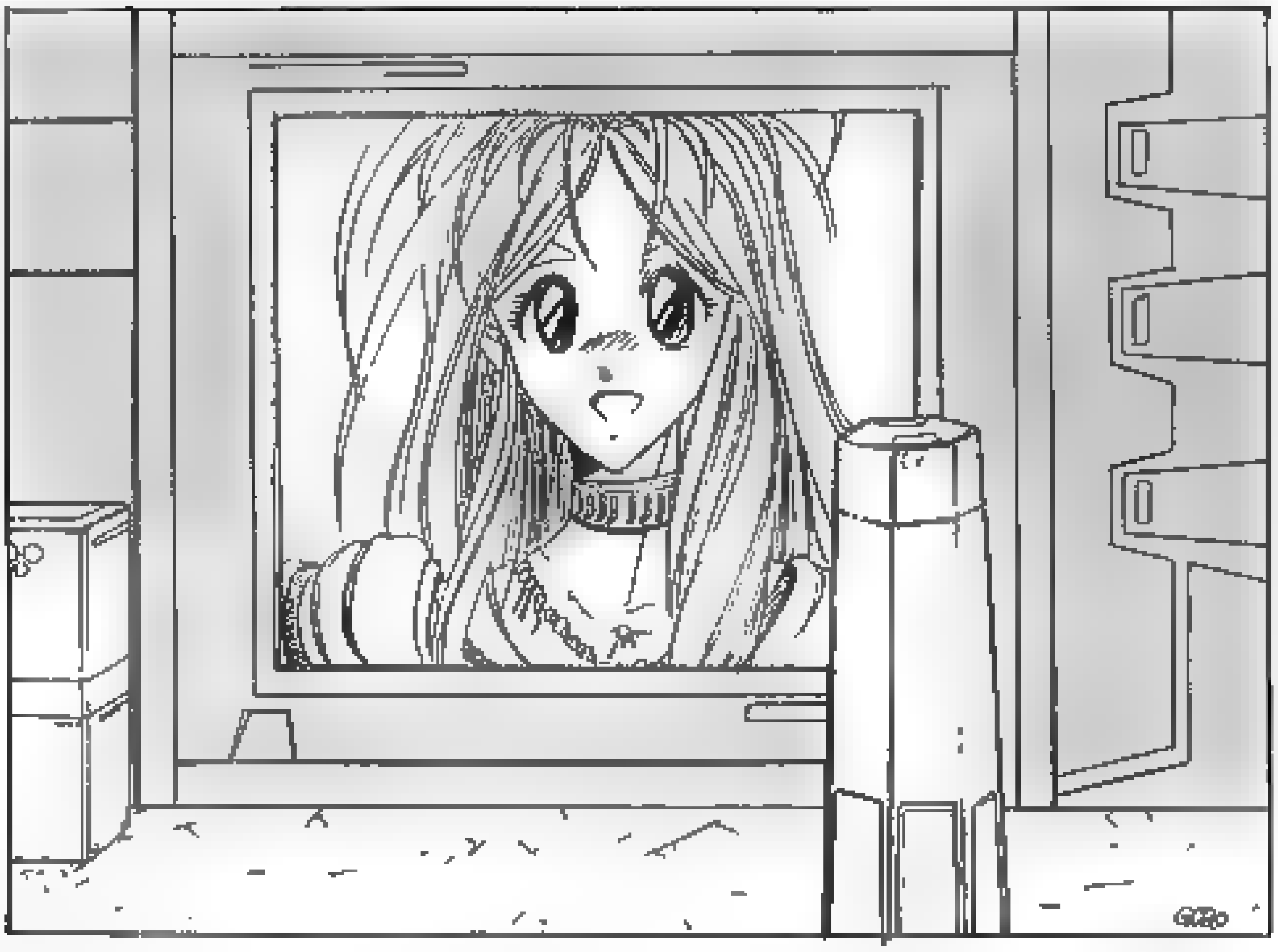
「いらっしゃいませ。いまマスターは旅行中ですの。くつろいでくださいませね」

ＰＣたちがここに呼ばれた理由、つまり依頼内容を話す前に、彼女は今までの経緯を話してくれるでしょう。またＰＣにしてもそのあたりを聞きたいのではないでしょうか。

１　アイザックについて

アイザックは旅行中ということになっています。彼はヴェルダンディにはバカンスに行ってくると言って旅立っていきました。しかし、彼女は笑いをこらえつつ、真相をＰＣに伝えるでしょう。アイザックは前回の冒険のときに受けたダメージの回復と療養のため、ある他のメガ＝シティに行ったのです。彼が帰ってくるのは予定では２週間後ですが、行き先ははっきり伝えていかなかったのでわからないそうです。アイザックが旅行に出るときはいつもそんな感じのようです。

主人が留守の間、ヴェルダンディは留守番をするわけですが、彼の普段やっている仕事も代理でやらなくてはなりませんでした。アイザック



はテロリスト関係の情報屋を営んでおり、ヴェルダンディは普段のネットからの情報検索の他に、今は情報を買いにくる者との応対もこなしているようです。

アイザックの素性について、彼女はあまり詳しく話しません。というより彼女も全部は知らないそうです。

ところで、PCはヴェルダンディの反応について疑問を感じるかも知れません。BクラスAIであるはずのヴェルダンディですが、その対応やこなしている仕事を考えると、Aクラス並の能力を有しているのではないかと疑いたくなります。この部屋の中央にあるクリスタル六角柱が、カスタムされたBクラスAIであるとしても不自然です。この疑問に彼女は素直に答えます。

「そうです。私はAクラスAIです。この前はすみませんでした。他人にはBクラスと映るように行動しろと言われているものですから・・・・」

前回の冒険でPCたちに同行した(かも知れない)BクラスAIはヴェルダンディのサイバースペース活動用の意識体です。いわば、彼女のマイナーバージョンのコピーのような存在で、能力は劣りますが、本体と同じ記憶を備えています。今回、PCたちにわざと盗まれるような行動をとったのは、彼女の依頼に関係があります。

一昨日のことです。アイザックの家に小包が届きました。差出人はヴェルダンディを教育したAIブリーダー、ヨセフ＝ボウマン氏でした。小包はアイザックがいないので、開封しないでおいたのですが、昨日ニュースを閲覧していると、ボウマン氏が何者かに殺されたという記事を発見したのです。地球のどこかでアイザックもこのニュースを見たのでしょう。彼から連絡が入りました。アイザックは、自分はとても動ける状態ではないから、小包を開封しておまえが対処しろ、必要なら他人の手を借りることにしてもよい、とだけ告げて、通話を切ってしまいました。

小包の中身は手紙と音楽CDが3枚でした。

手紙はいわば氏の遺書のようなものです。手書きで慌てて書いたらしく、字は乱雑です。

AIブリーダーについて

スーパーAI、AクラスAIといった高級なAIはプログラミングのみによって完成できるわけではありません。とくに管理面に運用されることの多いこうしたAIは人間に近い能力(実質的な経験、疑似的情緒)を要求されることも少なくないのです。

こうしたAIを年月をかけて一人立ちできるよう教育する人がAIブリーダーです。当初はエンジニアやAIの権威者が行なっていましたが、最近ではこれを専門職にする人も増えてきました。高度なAIほどプログラミングによって教育できない部分が増えてきますし、場合によってはこうした情操教育を施した方が効率がいいこともあるのです。もちろん、調整としてプログラミングも行ないますが、人間の家庭などでともに暮らすという方法が一般的です。

高級AIが非常に高価なのもこうしたところに一因があります。

高級なAIはブリーダーの情操面まで読み取って自己構成要素としてしまうので、AIブリーダーは品行方正で性格穏和な人物が選ばれます。しかし、まったくの善人はこの世にいません。高級なAIの暴走・反乱は、吸収した情操の陰の部分が何かのはずみで表層意識に出た結果におこるとされています。これはしかたないこととされており、そのために疑似人格が設定されているのだとも言われています。つまり、使う側の人間にどういった性格なのか提示しているというわけです。

我が友、アイザックよ。

君がこれを読む頃、私はこの世にいないかも知れない。

私の正体にはうすうす気づいているだろう。私は君の考えどおりの人間だ。そして、君が予測しているより早く危機は訪れる。8月15日午前0時、ミサイルによって、ネットワークは破壊されるだろう。

私がなぜ君にこの警告を伝えるのか、首をかしげるかも知れない。私は疲れてしまった。世間に自分の素性を隠して生きるのも、私の醜い本心を押し殺して純真なAIに意識を吹き込むことにも・・・・・・。だから、同志を裏切って君に警告することにした。

さあ、もうあまり時間がない。危機の鍵を握る私の３人の娘たち―ヴェルダンディ、ウルド、スクルド―を君に託そう。そして何よりミミールを捜し出さねばならない。勝手かも知れないが、願わくば、娘たちの封印は解かずに、君だけで解決して欲しい。君はそれだけの力を持っているはずだ。

Ｐ．Ｓ．ベートーベンの３番、５番、ドボルザークの９番を同封しておいた。君が欲しがっていた奴だ。大切にしてくれたまえ。

※　文中の８月15日というのは、本日からちょうど１週間後であることにしておいてください。

ＣＤの方はそれぞれハードケースに収められており、ジャケットにはそれぞれベートーベン交響曲第３番「英雄」、ベートーベン交響曲第５番ハ短調「運命」、ドボルザーク交響曲第９番ホ短調「新世界」と印刷されています。このＣＤ自体はすべて通常の市販のもののようです。何の仕掛もありません。

ジャケットをよく調べるなら、ベートーベン３番のジャケットの裏に乱雑な手書きの文字を発見できます。

「現在・過去・未来は３・５・９。」

また、ベートーベン５番の方には、

『若き日の野望の鍵。』

ドボルザーク９番には、

『３・５・９により各々が自由の翼を手に入れる。』

とあります。

ヴェルダンディもボウマン氏の死やこの手紙について色々考えたのですが、結局わかりませんでした。

「父（ボウマン氏）が何かの事件にからんで殺されたことや、私自身がその「危機」に関係していることは間違いないのですが・・・・」

結局、彼女が知っている範囲でもっとも信頼できそうなハンター、それがＰＣたちだったのです。

ヴェルダンディがＰＣたちに依頼したいことはいくつかあります。

まず、この手紙とＣＤに隠された謎とボウマン氏の死の真相を探ること。もう１つは、可能ならその「危機」を解決することです。

今回はいつもの仕事と違い、依頼内容がかなり流動的ですが、ＧＭはうまくコントロールしてください。

アイザックの許しも出ていることだし、断わる理由は見あたらないでしょう。

契約書は以下のようになります。

依頼主　ＡクラスＡＩ（ヴェルダンディ）、不都合ならアイザック＝ランドルフ名義で。

依頼内容　ボウマン氏の死の真相を探ること。手紙とＣＤに隠された謎を解明すること。２基のＡＩ（ウルド、スクルド）とのコンタクト。そして、ミミールなるＡＩを倒すこと。

期限　１週間

条件　特になし

報酬　前金として１人＄10,000。期限終了時に無条件で１人＄25,000。満足できる結果が得られたなら、さらにボーナスとして１人１個ニューロ演算クリスタルかオキヤマ式サイコチップを進呈。

無垢なヴェルダンディは十分な報酬を提示してきますが、ＰＣが望むならあと30％ほど報酬額を上乗せさせられるでしょう。

アイザック＝ランドルフとは？

今回、彼はシナリオにまったく顔を出しませんが、ＧＭには彼の正体を明かしておきましょう。

肉体年齢は80歳を軽く越えている彼は、確かにネットライナーです。ただし、ユーオンの首脳陣に属する、事実上引退した身ですが。そして同時にＡＨＰオフィサーでもあります。もちろん正式な身分ではありませんが、それだけの権限を持っているのです。彼はハンター組織とネットワーク管理側（つまり体制側）とのパイプのような存在なのです。

誤解して欲しくないのですが、彼は決して事件屋でも体制の犬でもありません。

一介のハッカーがどんなに大きな仕事をしようとネットワーク全体に影響を及ぼすことはほとんどありませんし、ＡＨＰがいくら強化されてもコンピューター犯罪がなくなることはありません。彼が扱うのはもっと大きな問題です。かといって、都市間紛争のような問題でもありません。ネットワーク利用者のすべて、または人類全体が被害を被るような危機を監視するためにこうした種類の（つまり特定の組織の利害に左右されない）人間が少数存在するのです。

正体を隠しているのは誤解を防ぐためです。

ヴェルダンディのような高級品は彼の立場を利用して手に入れた物でしょう。ですが、ヴェルダンディは実は特別なのです。彼女にはボウマンが特別な仕掛をしていました。特定の日にほかのＡＩとともに暴走するという仕掛です。アイザックはそれを見抜き、秘かにヴェルダンディを引き取ったのです。

しかし、今回の彼は神経の損傷のため、本当に身動きがとれない状態です。この事件に関しては、ＰＣに完全にまかせるつもりです。もっとも、こうした危機を「監視する」のが彼の仕事ですから、健在だったとしても何もしなかったかも知れません。

ヴェルダンディはアイザックがこういう人物であることを知っていますが、皮肉にも自分がテロの道具としてつくられたことは知りません。

仕事の話がまとまったら、ヴェルダンディがネットから調べ出したいくつかのさらに詳しい情報を聞くことができます。といってもボウマンのプロフィールと住所など、それとウルド、スクルドがどこにいるかということぐらいですが。

ヨセフ＝ボウマンのプロフィール

59歳。精神分析医、ＡＩ心理学者を経て、ＡＩブリーダーとなる。現在の肩書きはＧＭＴ・ＡＩ開発部の主任だが、実際はフリーのＡＩブリーダーで依頼があればどこへも自由に出向できる。彼の手掛けたＡＩは一般に知られているものだけだと10数基ほどで、中でも有名なのはノルン・シリーズと呼ばれる３基のＡＩ（ウルド、ヴェルダンディ、スクルド）である。公開されていないものを含めると彼の関与したＡＩの数はその数倍ほどになるだろう。なお、ボウマン氏はなかばＶＩＰのような扱いにされており、これ以上のことは調べることはできない（ＰＣが〈サーチ〉で知ることのできるのはここまで）。

父は新地球解放推進運動（過激な自然保護主義者の運動）の思想的リーダーで、獄中にて死亡。ヨセフ自身は幼い頃から品行方正で、性格も穏和、反社会的行動はまったく見られなかったという（それでなければ、ＡＩブリーダーという要職には就けない）。しかし、彼は新地球解放推進運動の流れをくむネットワーク・テロリスト組織の一員だった。社会に紛

れ、秘かにときを待つ孤独のテロリスト、《スリーパー》……。アイザックも彼の正体を完全に突き止めることはできなかったようだが、ボウマンの方はアイザックの正体をつかんでいたらしい。

ウルドとスクルド、ミミールの居場所について

都市機能などを司ることも多い高級AIの配置が一般に公開されるわけはありません。ですから、ヴェルダンディは過去の記録を何度も何度も洗いなおして、一番確率の高いものを選び出したのです。残念ながらミミールについてはまったく所在がつかめませんでした。軍事用AIなのかも知れません。さて、特定したこの2基のAIがウルドまたはスクルドであることにはほぼ間違いありません。片方はネオ＝アップル宇宙港の総合管理AIで、もう1つはアカデミアの中の1基です。姉妹のいる場所がわかっても、CDの謎が解けていないかぎり、ヴェルダンディは彼女たちに会いに行くことはできません。AIはそういう設計がなされていないかぎり、サイバースペースでは単独行動はできませんし、それ以前に彼女はアイザックのグリッドを管理する管理AIだからです。彼女たちに会いに行くのもPCたちの役目の1つとなるでしょう。

■セフ＝ボウマンについてヴェルダンディの記憶から

彼女にとって最初に出会った人間が彼だったわけで、ヴェルダンディは父として認識しています。父という存在は誰にとっても1人だけですから、主観的なイメージが先行してあまり参考になる情報とはいえないかも知れませんが、PCが知りたがるなら語ってくれます。

15年前から5年間、彼女はボウマン家で家族の一員として過ごしました。ボウマン本人については、物静かなよいお父さんでしたが、彼女が一人立ちしてから考えてみるに、他の人に比べてそつがなさすぎるという感じの人だったとのことです。それは彼の家族も感じていたことのようです。奥さんも3人の子供も別に変わったところのない普通の人でしたが、夫もしくは父親には何となく違和感を感じると漏らしたことがあります。何か大きな隠しごとをしているのではないかと。

PCが〈精神医学〉のSR½と〈エレクトロニクス〉SR1の両方に成功すれば、完璧なはずのヴェルダンディの記憶が意図的にいくつか消去されているのに気づきます。これは別に不自然なことではありません。情操教育に好ましくない記憶があった場合、それを消去するのもブリーダーのつとめだからです。しかし、ボウマンがそういった処理をしたことも、PCは覚えていたほうがいいでしょう。

教育の終わった彼女はネオ＝アップルの中枢である複合AIモニュメント《アカデミア》に組み込まれましたが、1年もしないうちに一介のネットライナーであるはずのアイザックのもとに引き取られました。アイザックがどういう手段で彼女を手にいれたのかはわかりません。普通では考えられないことですが、アイザックはボウマンと知合いになったのちに彼女を引き取ることにしたようです。さすがの彼女も一時はアイザックが何者なのか、何か企んでいるのではないかと疑いましたが、そうでないことに気づきました。その理由はかたく口止めされているもので、PCたちには教えられません。

ACT−2　失われた女神たち

さて、PCたちの出番です。彼らはまずどこから調べ始めるでしょうか。

CDの謎について調べる

手紙と一緒に送られてきたCD自体には謎はありません。これはヴェルダンディ、ウルド、スクルドたちの中に隠されている別の意識を引き出したり、彼女たちをネットワークという檻から解放するためのパスワードなのです。ボウマンとそのテロ組織はある特定日時にボウマンの手になるAIが暴走をはじめ、ネットワークが大混乱になる、という筋書きを想定していましたが、もしもの場合に備え、それぞれのAIを自分たちの手で直接コントロールするための隠しプログラムを組んでおきました。CDの音楽データ全体がそのプログラムの解除パスワードになっているのです（パスワードレベルでいうならレベル5に相当します）。

ボウマンがこれを送ってきたのはアイザックがミミールと対決するとき、3基のAIがそのサポートをできるようにするためです。

ジャケットに書かれたメッセージはヒントです。

『現在・過去・未来は3・5・9。』

『3・5・9により各々が自由の翼を手に入れる。』

この2文がそうです。いうまでもありませんが、北欧神話に登場する3人の女神ノルンのうち、ヴェルダンディは現代、ウルドは過去、スクルドは未来という意味を持っていますから、ヴェルダンディにはベートーベン3番の音楽データを入力してやれば効果が現れます。ちなみにミミールは知識の泉を守る巨人のことで、ノルンに直接関係はありません。

PCがヒントから答えを導き出せない場合、ヴェルダンディのハードウェアを調べることを許可してもかまいません。彼女は自分の中身をのぞかれることをいやがりますが、他に方法がなければ応じるでしょう。〈エレクトロニクス〉SR½のチェックに成功すれば、CDの使い方（効果は不明です）がわかります。

また、ジャケットのメッセージの残り1つ、『若き日の野望の鎖。』これは姉妹の中で最初につくられたウルドは裏切る可能性が高いということを意味していますが、この段階でPCにそれがわかるでしょうか。

ヴェルダンディにベートーベン3番を打ち込むためには彼女の同意と〈精密メカニクス〉SR1の成功が必要です。無事作業が終了すると、隠しプログラムが作動し、管理AIである彼女自身に変化が現れます。

ディスプレイ上またはサイバースペースからなら空間上にコマンド画面が現れ、独立AIヴェルダンディの立ち上げ条件の選択を行なえます。

ヴェルダンディを自律状態にするか、使用者の従属状態にするかの選択です。自律状態を選ぶと彼女は意識を取り戻しますが、従属状態にすると命令に従って戦うだけの奴隷になってしまいます。従属状態にするとシナリオ進行に必要なメッセージを聞くことができませんから、ここは自律状態を選ばなくてはならないでしょう。

独立AIとなったヴェルダンディは、エスコートAIによく似た能力を有します。

彼女がアイザックのグリッドを離れている間は、分身のBクラスAIが留守番をします。

また、彼女を元の管理AIの状態に戻すには、もう一度ベートーベンを入力すればOKです。

ヴェルダンディのデータ

FP50　スピード500　〈イメージファイト〉300%　ダメージ15　防御ポイント7　ブラスト射程50

※　イメージファイト、ダメージ、防御ポイントはイメージファイト時のみ使用するデータです。その他のルールはエスコートAIに準じます。ともに行動するとき、PCの命令に従うわけではありませんが、（危機に際しては）FPの消費の肩代りをしてくれることがあります。他にいくつかの特殊能力を有していますが、それらは特定の局面でしか発揮されません。

ヴェルダンディの隠しメッセージ

彼女は宇宙港管理ＡＩに関するメッセージを思い出します。

メッセージの内容は３基のＡＩのうちの長女、ウルドにコンタクトするためのコマンド・パルスとその使用説明です。アクセスでこの信号を彼女がいると思われるグリッドに発信してやれば、向こうから連絡してくるという仕組みです。このコマンド波は暗号化されており、誰か他の者に怪しまれる心配はまずありません。これは管理ＡＩが厳重なセキュリティの奥にしまいこまれることを予測したボウマンのアイデアでしょう。

ボウマン氏について調べる

ボウマン氏の住宅はセントラルエリアの高級住宅街にあります。ニュースによれば、夜中、１人で仕事をしているときに、突然、２人の賊が押し入り、手際よくというか、あっという間にＳＭＧでやられてしまったのだとのことです。

これは近所の目撃者の証言で、事件のさい、他の家人は全員出かけていたようです。

警察はこうした高級住宅街で荒々しい犯罪が行われたことに当惑しているようですが、手際のよさから、犯人はよほどのプロか、そうでなければ氏と懇意にしていた者の犯行ではないかとみています。いくら調べても氏の正体を明らかにする物や犯人の手がかりなどはまず出てきませんから、捜査はすぐ打ち切られるでしょう。ＰＣの他に危機が迫っていることを知る者はこの街には他にいません。

ボウマン邸

ボウマン邸に行くつもりなら、ヴェルダンディがうまく紹介してくれるでしょう。何しろ彼女はボウマン家の一員だったのですから。

ボウマン氏の家族は全員健在です（奥さんと子どもが３人）が、会ったとしても手がかりになるようなことは何も知りません。だいたいボウマン氏がなぜ殺されたかについてもまったく心当たりがないのです。彼らはいまわしい事件の起こったこの家を引き払おうとしていますが、ＰＣがボウマン氏の私室を調べたいと申し出れば、快く承諾します。

彼の書斎には黒い血の跡と弾痕がまだなまなましく残っています。ほとんどの荷物はすでに運び出されていますが、目を引くものが１つだけあります。それは、デスクに立てかけてある額に入った古い写真です。20代後半の青年が３人並んで写っています。中央の白衣を着た男がボウマンで、あとの２人はその友人でしょうか？

奥さんはこう話してくれます。

「よくは知りませんが、主人の幼なじみだと思います。こういっては何ですが、あの人は人当たりがよすぎるのか、本当に信頼できる友人がいなかったのです。ですから、この写真をとても大事にしていました。懇意にしていたはずですが、どういうわけか、私には会わせたがりませんでしたねえ。彼らもとうとう葬式にも来ずじまいでしたし。よかったらヴェルダンディに形見として渡してやってください」

この写真には大きな手がかりが隠されています。

写真の裏には「ボウマン」「チャンドラー」「トランボ」という署名とメッセージがしたためられています。

「『ミミールが目覚めるその日まで』 共に闘おう！ 同志よ！」

写真に写っている他の２人の青年、チャンドラーとトランボー、恐らく彼らはボウマンと志をおなじくするネットワーク・テロリストであり、また裏切り者ボウマンを粛清した犯人なのです。

この写真を手がかりにネットからさらなる情報を得ることは難しいでしょう。もしかすると本名ではないかも知れませんし、写真にしても相当古いものだからです。

ＡＣＴ－３　ウルド

ウルド、スクルドにコンタクトする

この計画を実行に移すとき、もしＰＣが何の準備もなくアカデミアのほうから先に行こうとしているなら、適切なアドバイスを与えてください。たとえヴェルダンディがついて行ったとしても、メインフレームに不法侵入したとたん、全員即死です。宇宙港管理グリッドにしても、ヴェルダンディのメッセージなしではとても侵入は不可能です。ちなみに、宇宙港管理にはパンナムネット ＰＴ－00124クラスター内のすべてのグリッドが使用されており、何とか侵入を果たすための事前調査や準備などでも軽く２週間は過ぎてしまうでしょう。

つまり、ＰＣたちは姉妹に会う前にＣＤの秘密を解いていなければなりません。

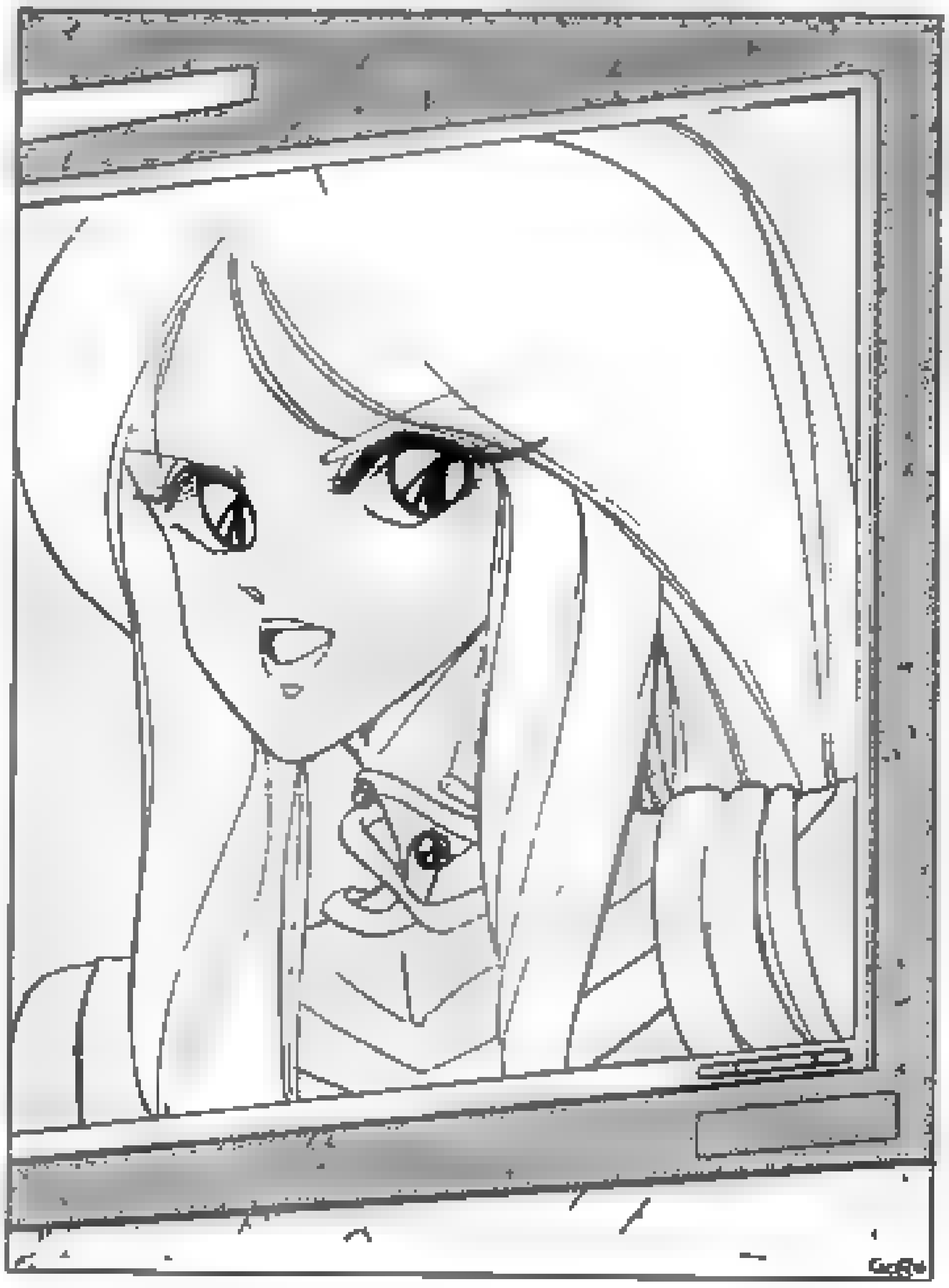
宇宙港グリッドにコマンド波を送り込んだ翌日、ヴェルダンディのもとに連絡が入ります（ＰＣは今回の契約期間中、アイザックの家に泊り込んでもかまいません）。ディスプレイにはヴェルダンディによく似てはいるものの、少し艶やかな印象を与える女性が写ります。

「はじめまして。あたくしはシャトルポートの管理者ウルド。あなたはどなた？ あたくしに何の用かしら？」

ＰＣまたはヴェルダンディがいままでのいきさつをすべて話すことでしょう。ウルドは了解しますが、こう付け加えます。

「あたくしはまだあなたを完全に信用したわけではなくってよ。でも真実ならその音楽データによってあたくし自身に変化が現れるはずね」

彼女は既成の外部ラインをいくつか切り替え操作して、ヴェルダンデ



ィとの仮設ホットラインを開く、と言います。そのラインを通じて解除パスワードを入力して欲しいとのことです。考えうるかぎりこれがもっとも安全な方法でしょう。心配なのはAHPのAI監査パトロールだけです。このパスワード入力はクラシック音楽の全楽章をAIの回路に「聞かせる」ようなもので、たっぷり40分はかかる作業なのです。もし不安なら、PCはあらかじめダイブして、外敵の侵入をに備えていてもいいでしょう。

作業は2基のAI間で滞りなく行なわれますが、部屋中にベートーベン5番が流れだした途端、ヴェルダンディが警報を発します。

「仮設ライン内に侵入者あり！」

この事態を解決するにはPCがサイバースペースにダイブして侵入者を撃退するか、今回は諦めてコンタクトを打ち切るしかありません。ここにいたるまでにPCたちがまだボウマン邸を捜索していないなら、ヴェルダンディ(またはウルド)がラインを切断してしまうことにすればいいかも知れません。ただし、PCたちが回線内にいるなら、ライン切断は危険な行為なので、基本的に実行を控えます。もし実行すると回線内のすべてのキャラクターはウォール(突破値10)を突破するのと同じ試みをしなければなりません。失敗するとFPに1D10−2のダメージを受け、一般回線に吹き飛ばされます。成功したらただ一般回線内に飛ばされるだけです。

既に他の手がかりを捜索しつくしてしまっている、または危機の訪れまであまり時間に余裕がないのなら、PCたちは侵入者撃退をしなければなりません。侵入者はテロリストの1人ですが、サイバースペースでの戦闘に関してはエキスパートのAHPオフィサーという肩書を持っています。ヴェルダンディが管理AIであるなら、つまり彼女の支配するグリッドに存在するなら、ウルドを逮捕に向かうでしょう。ヴェルダンディ本体が独立AIとして回線内に存在しているなら、留守を守るBクラスAIを破壊しにきます。BクラスAIが破壊されても、ヴェルダンディの本体が消滅するわけではありませんが、宿るハードウェアを失ってしまうので、非常に不都合になります。

「AHPだ！　AI反乱幇助で全員逮捕する　」

この捜査官のサイバーイメージはボウマン邸で見つけた写真の中の1人「チャンドラー」と酷似しています。肉体年齢そのままのサイバーイメージならそれを悟られることもなかったかも知れません。PCたちがそれを指摘するなら、

「俺の正体を知っているのか。ならば話は別だ。逮捕はやめだ‥‥この場でただちに裁判を行なう。罪状は‥‥そうだな、地球商浄化活動の妨害、そして判決は‥‥サイバースペース内での消去刑だァー！！」

と叫んで襲いかかってきます。

戦闘はウルドまたはヴェルダンディ内ならコアストライク、回線内ならイメージファイトとして扱います。

ウルド・システム内での戦闘

ボードの範囲は14×9マスです。まだPCたちを完全に信用していないウルドはPCたちの援護はしませんし、かといって自分を捕らえにきたAHPに加担するのもやぶさかでないので傍観しています。スピード値は全員固有の値を使います。

なお、システムエリア同志を直接回線でつないであるので、入口にセキュリティなどは存在しません。仮設ラインを通るなら、だれでも無条件でウルドの中に侵入できます。

回線内での戦闘

スピード値は全員固有の値を使います。

ヴェルダンディ・システム内での戦闘

ボードの範囲は7×7マスです。チャンドラーは管理AIを中心に攻撃してきます。BクラスAIを破壊させないようにしましょう。ここで選択アクションとしてカバー防御ルールを紹介しておきます。

> **カバー防御ルール**
>
> 仲間が攻撃にさらされ、危機に陥っているとき、他の仲間が彼をカバーし、代わってダメージを受けるというアクションです。
>
> これは条件は違えど、サイバースペース内でのすべての戦闘で適用可能です。
>
> コアストライク時　カバーしたい者と同じマス目内にいる者は無条件で可能です。カバーする分にはスピード値などは無視してかまいません。
>
> イメージファイト時　戦闘に参加している者ならだれでもカバー可能ですが、敵の攻撃より早くその行動を起こさねばなりません。そしてカバー1回ごとに1行動を消費します。
>
> ドッグファイト時　位置決定のさい、カバーする目的なら好きなだけフォース値を消費してかまいません。カバーしたい相手と同じポイントに入ることができればカバーが可能です。ただし、この行動を一度でもとったら、そのジャンプ中は敵に攻撃できません。

チャンドラー捜査官

サイバーイメージはレスラーのような体格の西部の保安官。エスコートAIと徴用してきたテンダロンドッグを連れている。彼もボウマンのようにもっとも怪しまれないところに身を潜めてきたテロリストで、今回はウルドの動きをしっかり監視していた。数々のハッカーと渡り合ってきたため、自分の能力を過信しており、死ぬまで戦う。他のオフィサーなどを応援に呼ぶことはないし、今回の件もオフィスにはまったく報告していないので、PCたちがこのあとお尋ね者になることはない。

能力値（専用マテルフォーム使用時）

ＦＰ32〈イメージファイト〉190％ スピード320　フォース最大値36　ＲＲ10　特別能力　アフターバーナー　分身はしない　ブラスト射程10

所持ソフト　ナイフ、トンファー、ショットガン、ガスバーナー、手榴弾×4、ボディアーマー、肩パッドなど

エスコートAI　09式〈ミカエル改〉　剣と盾を持つ大天使の姿。

ＦＰ20　スピード250　〈イメージファイト〉150％　ダメージ8　防御ポイント5　ブラスト射程10

テンダロンドッグ

恐ろしい姿をした猟犬。能力の高いプロテクションで普通は単独で行動する。今回はどこかのグリッドに存在するものをチャンドラーが駆り出してきたようである。

ＦＰ20　スピード280　〈イメージファイト〉200％　ダメージ15　防御ポイント5　逃走した者を追いかけられる。ウェポンソフト無効。回避可能。また、ネットジャンプ、ドッグファイト機能があり、そのときの能力は、フォース限界値20、ＲＲ10、射程10。システムエリアでの戦闘には参加できない。

サブ管理AI・ヴェルダンディ'

ＦＰ　20　スピード　120　ロジックボムは準備していないが、PCたちが機転をきかして、あらかじめ準備していたなら別。

※　その他のルールは管理ＡＩに準じる。

チャンドラーを倒してしまえばエスコートＡＩは消えよります。何とか彼らを倒すことができたでしょうか。曲が終わるまで10分あるのですから、さすがに決着はついているでしょう。ジャックアウトして一息入れていると、独立ＡＩとなったウルドがやってきます。

ウルドのデータ
ＦＰ20　スピード200　〈イメージファイト〉100％　ダメージ５　防御ポイント３　ブラスト射程10

ウルドは姉妹の中では一番設計が古いので、その性能も大したことはありません。
「どうやら、あなたたちのおっしゃることは本当のことだったようです・・・」
彼女はボウマンのメッセージをＰＣとヴェルダンディに伝えます。このメッセージは彼女がボウマン家にいた時分に吹き込まれたもの、今から20年以上前の話です。

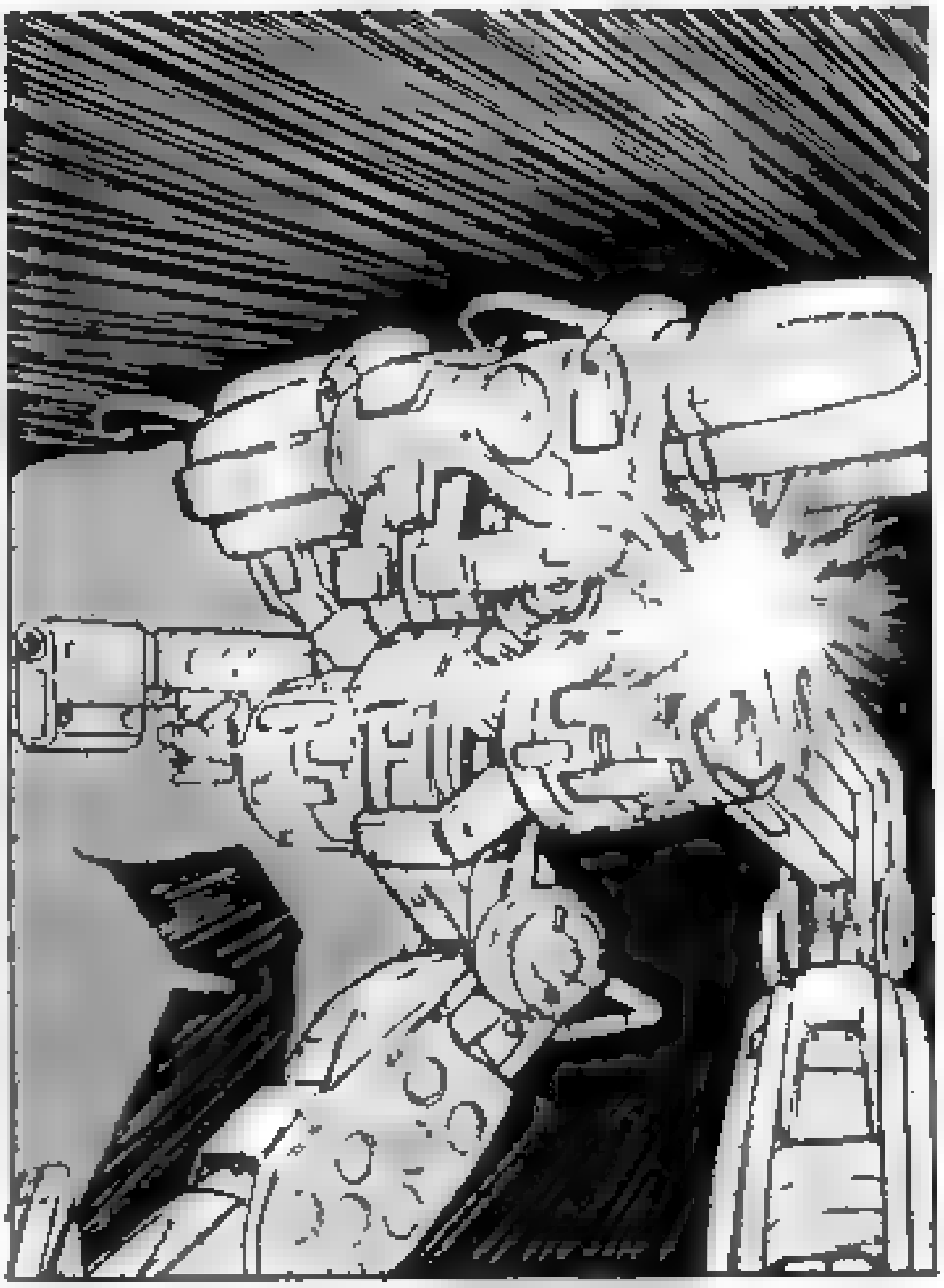
私はロセフ＝ボウマン。ＡＩブリーダーという仮面を持つ体制の破壊者。このメッセージが読まれているということは計画が実行に移されたということだろうか？
我々の最初の同志、私とチャンドラー、トランボの３名が計画の前に死亡しているとするなら、その遺志を継ぐ同志諸君に説明をせねばなるまい。計画実行の日は今から20余年後、21xx年８月13日である。私たちは長い準備を進めてきた・・・。運命の日、ウルド、ヴェルダンディ、スクルドは優しい女神の仮面をはぎ取り、ミミールへ接触するだろう。それによって私が教育した他のすべてのＡＩは同時に行動を開始する。そう、彼らがどこに組み込まれていようと、ミミールの命令によってネットワークを混乱に陥れるのだ。
ただし、手段はただ１本のみだ。諸君は何が起ころうとただ事態を見守りたまえ。夜明ければこの街のあった地域は完全に本来あるべき自然の姿になる・・・忌まわしい人間の文明はすべて崩壊しているだろう。
それでは、計画の成功を祈って、最初の女神ウルドにこのメッセージを託すことにしよう。

メッセージを公開したウルドはもちろんヴェルダンディもひどいショックを受けているようです。彼女たちはテロの道具として創られたのですから。
ウルドには宇宙港管制という仕事があるので、ＰＣたちと行動をともにすることはできません。今日の所もそろそろ管理ＡＩに戻らなければならないでしょう。しかし、短時間ならグリッドを離れることができるので、必要になったら、またミミールの居場所がわかったなら、そのときはぜひ呼び出して欲しい、と告げて帰って行きます。

「私はネットワークを破壊したいなんて考えていません。皆さん、信じてください」
ヴェルダンディは悲しげにＰＣたちに訴えます。ＰＣたちがこれを演技ととるか、本当に苦悩しているととるかは自由ですが、慰めると、彼女が少し元気を取り戻すのが感じられます。

ＡＣＴ－４　スクルド

２つ目のＡＩ、ウルドとコンタクトし彼女を味方にできたのはよかったのですが、アカデミアにいるスクルドとコンタクトする方法がどうしてもわかりません。



ロボットの襲撃
今回の冒険は１週間ですが、問題が多岐に渡っているため、ＰＣはあちこち走り回ることでしょう。シナリオとしても中だるみを起こす可能性があります。
ＧＭは頃合を見て、ポリスロボットにアイザック邸を襲撃させてください。これはテロリストの１人、トランボに操られたスクルドが差し向けたもので、個人宅という防御の薄い所に設置されているヴェルダンディの本体（ハードウェア）を破壊しようという作戦です。これはポリスロボットをコントロールできる立場にいるスクルドがすでにどうにかなっているというＰＣたちへのヒントでもあり、テロリストグループの宣戦布告をも意味しています。参加しているＰＣがネットライナーなら、ちゃちなポリスロボットでも充分な脅威となるでしょう。
事務所のマップは省略します。一戸建てでまわりは広々と開けていますが、森を見張っているのでもないかぎり、戦闘は射程10または20ぐらいから始まるでしょう。
アイザックの事務所の敷地内にはヴェルダンディがコントロールする外敵撃退用のガードロボットが２体あり、また事務所にはオートショットガンとフレシェットライフルが１丁ずつ、デスクの引き出しに22Calブラスターが１丁あります。家を守るためなのでアイザックもきっと無断使用を許してくれるでしょう。マガジンはどれもそれぞれ２つずつあります。
なお、家の中にはロボットを食い止められるような保安設備はありません。10分以上持ちこたえたなら、本物の警察（または自警団）がやってきてロボットを倒してくれます。
襲撃は夜中に全体で行なわれます。現実世界で唯一のアクションシーンですから、派手に演出してください。

ネオ＝アップル制式ポリスロボット　<シドー501>

鳥脚型歩行メカで頑丈な造りである。このモデルはマイクロ・スタンガンの代わりに7.62mmライフルユニットを搭載している。

データ
タイプ：M
REF／MV　12／3
HP　18
装甲(防具)：A80／70%
装備：スピーカー、IRビジョン、マニュピレーター×2(火力＋5)、7.62mmライフルユニット(データは7.62mmアサルトを使用)

※　マニュピレーターとライフルユニットの基本命中率は40%です。

アイザック邸のガードロボット

庭または玄関にいる。形状は家庭用の掃除ロボットのようで、車輪で移動し、テイザーで攻撃を行なう。

データ
タイプ：V
REF／MV　15／6
HP　6
装甲(防具)：なし
装備：スピーカー、IRビジョン、テイザー(データはテイザーに準ずる)

※　これはヴェルダンディがコントロールしますが、テイザーは1回しか発射できません。基本命中率は30%で、ロボットに向けて撃った場合は通常通りダメージを出してください。厳密にはHPでなくロボットの電子回路へのダメージとなります。

ロボットをすべて倒したなら、そのうちの一体が突然喋り出します。
「ヴェルダンディよ、手を引け。父たちの計画を邪魔するな」
これはトランポからの警告ですが、もう少しPCへのヒントを盛り込むのもよいでしょう。

手がかりがつかめないまま数日が過ぎていき、ついに最終日。危機の時間の数時間前に、突然、スクルドから連絡が入ります。

画面に写る彼女はやはりヴェルダンディに似ていて、心持ち幼い印象を与えますが、かたい表情です。スクルドは独自の情報網から、テロ計画の一端を知り、真相を確かめるべくヴェルダンディの元を訪れることにしたのです。

彼女は経緯を聞いたあと、解除パスワードをいますぐ入力してくれるように頼みます。彼女は身の危険を感じています。数日前のことですが、短時間ながら記憶が欠落している部分がありました(その時間はポリスロボットが襲撃を行なった時間と合致しています)。そしてその時間の前後に彼女の意志と無関係に何らかのパスワードが入力されていた形跡があります。完璧なセキュリティを誇るアカデミアですが、テログループのメンバーはアカデミアのハードウェアに自由に近づける権限を持っているようです。時間さえかければアカデミア内の犯人は必ず見つけ出すことができますが、とりあえず今は時間が惜しいはずです。それに今までの情報を総合すれば、犯人が直接関与しなくても危機は訪れることがわかるでしょう。

さて、今回も仮設ラインをつなぐわけですが、彼女はあらかじめ2基のAIのラインのみを残してサイバースペース全体との接触を絶つことを提案します。彼女に必要なパスワード、ドボルザーク9番は非常に長い曲でテロリストがつけいるチャンスも大きいからです。

しかし、テロリストに知らないうちに操られるようなAIとの接触は非常に危険なことです。PCがそう判断し、スクルドの解放を取りやめるようならそれはそれでかまいません。賢明な判断です。スクルドも納得し、以後ヴェルダンディ、ウルド、PCたちとの接触を絶つことにして、アカデミア内のテロリストの捜索と行政府への通達などに全力を傾けることを約束します。そして、彼女は以後このシナリオには登場しません。また、必要なら今回の事件に関する自分の記憶も消去するでしょう。アカデミアのエンジニアという立場にあるそのテロリストは正体がばれて逮捕されなければ、次のチャンスをまた何10年か待つことでしょう。

準備が終わり、曲が流れ始めます。スクルドの言うとおりのセッティングにしていれば、今回は何事もなくパスワードが入力されます。この作業中、PCがサイバースペース内にいたなら、なんとなく小さな雑音が聞こえるのがわかります(サイバーによらないPERのAR20のチェック)。調べても原因はわかりません。不安なら、ラインを切断して作業を中止してもかまわないでしょう。

PCが気づかなかったまたは気にしなかった場合、また、サイバースペースにだれもいなかった場合、曲が全部終わるとスクルドは独立AIとなりますが、次の瞬間には様子が変わります。トランポはスクルドを監視しており、このチャンスを待っていました。同じパスワードを数分の1秒遅れて2回流し、スクルドを自分に隷属する状態で起動したのです。

スクルドはトランポをともなってライン内に侵入してきます。PC(とヴェルダンディ)たちはうって出た方がいいでしょう。ライン内の戦闘はイメージファイトとして行ないます。

トランボ

サイバーイメージは黒いローブをまとった隠者。黒い光を放つランプを提げている。トランボはある高名なエンジニアであり、ＡＩのハード面の仕掛はすべて彼が行なった。

戦闘は苦手で後ろで見ているだけだが、同志をすべて失っているし、生への執着はすでにないので逃げることはしない（ただし、原則としてスクルドが倒されるまでＰＣは彼に手出しできない）。どちらかというと身の安全より自分の設計したＡＩの戦いぶりを最後まで見届けたいのである。

能力値

ＦＰ３　〈イメージファイト〉0％　スピード1050　フォース最大値８　ＲＲ　２　特別能力　なし　分身はしない

所持ソフト：なし

スクルドのデータ

ＦＰ60　スピード400　〈イメージファイト〉300％　ダメージ15　防御ポイント３

※　トランボの命令に従って戦うだけで、話しかけても反応しません。その他のルールはエスコートＡＩに準じます。

この戦闘ではヴェルダンディはスクルドになかなか攻撃をしようとしません。スクルドに戦いをやめるよう言いながら、ＰＣをカバー防御する、というのが基本の行動ですが、ＰＣたちが劣勢になると攻撃を始めます。

スクルドとトランボを倒すと戦闘は終了です。トランボは死に際に捨てゼリフを残していきます。

「ふっ‥‥どうやらわしの負けのようだ‥‥たった３人のテロ組織はこれで歴史の深き闇に消え去ることになる‥‥だがな、若造ども、この街に明日はない。我々が全滅しても、計画は自動的に予定どおり実行されるのだ。これは我々の半生を賭けた闘争なのだよ‥‥母なる地球の破壊者どもに死を！　かっかっか‥‥ぐふっ！」

ヴェルダンディは消え去ろうとするスクルドに駆け寄ります。スクルドはダメージのショックからか自律状態になっており、彼女は自分のうかつさと未熟さを詫び、姉にメッセージを託して静かに消え去ります。

「あたしが完全に壊れてしまう前に、このメッセージを‥‥さっきのわずかな間に私の中から取り出したの‥‥、姉さん、父さんはテロリストなんかじゃない。彼も苦しんでいたのよ‥‥わかってあげて‥‥」

メッセージはヴェルダンディのデータエリアに転送されます。あまりここでぐずぐずしている暇はありません。スクルドが破壊されたとなると彼女が設定したこの仮設ラインもすぐに消えてしまうからです。

現実世界に戻ったら、さっそくメッセージをロードしてみましょう。

危機に気づいた心ある人々にこのメッセージを送りたい。

おそらく私と会うことのない、この街を愛するよき友人たち、私は君たちに謝りたい。そして過去の過ちをわずかでも修正するチャンスを私にくれたことに感謝する。

反乱を起こすＡＩの女王となるのはノルンの娘たちのうちの１人だが、誰がその玉座に座ることになるかはわからない。すべてはミミールによって選択される。残念ながらミミールがどこにいるかを明かすことはできない。私は一緒に計画を進めてきた２人の友人を説得し、計画を中止しようと試みたのだが、彼らは変心した私への警戒を強めただけだった。だから、私にはミミールがどういう仕組みなのか、またどこに存在するのか知らされなかった。

時がくれば、ミミールからコマンド・パルスが発信され、娘たちはそれぞれミミールの元にたどり着けるようになっている。

‥‥つまり、もっとも確実に危機を回避する方法は‥‥その時までに３基のＡＩを破壊してしまうことだ‥‥

ミミールの所在がつかめない以上、他に方法はない。

だが‥‥だが、あるいは‥‥彼女たちが社会において、多くの善良な人々に出会い、ＡＩとして充分に成長していれば‥‥ミミールを受け入れないかも知れない‥‥いや、よそう。危機に気づいた人々よ、どうか、時がくるまでにＡＩを破壊して欲しい。

聞けばわかるとおり、メッセージの最後の方は揺れ動くボウマンの心がはっきりと読み取れるでしょう。

さて、はたしてＰＣたちはヴェルダンディを破壊できるでしょうか。ハードウェアに銃弾を２、３発撃ち込めばそれでおしまいですが、それはあまりにむごいと言うものです。それにクライアントを殺すわけですから、今回の仕事はただ働きということになります。加えて、アイザックもさぞかし怒ることでしょう。

どうするにせよ、協議の時間は実はありません。メッセージを読んで２、３分するとミミールからのコマンド波が発せられ、ヴェルダンディは（まるで催眠術にでもかかっているかのように）サイバースペースに消えていきます。彼女が管理ＡＩの状態で起動していたとしても関係ありません。ＰＣたちがすぐダイブするなら、彼女の後を追うことができます。ヴェルダンディが行ってしまった後ここにいても何の解決にもなりませんから、全員後を追うべきでしょう。

ＡＣＴ－５　破壊の女王

ヴェルダンディはサイバースペース内をどんどん進んでいきます。途中、セキュリティが存在している部分もありますが、彼女の持つ特殊なテクニックによってそれらはすべて一時的に停止させられます。彼女のすぐ後をついていくＰＣたちも邪魔される事なく通り抜けられます。やがて、目の前に巨大な神殿のような物が現れて、彼女とＰＣたちはその中にはいっていきます。

ＰＣたちがヴェルダンディについて行かなかったなら、ＧＭはこれからのプロットを創作せねばなりません。ヴェルダンディが行ってしまったあと、ヴェルダンディはその軌跡からミミールのハードウェアの場所を割り出すことができます。ミミールはある通信衛星の中にあります。

ごく短時間でネットワークはウルドに支配されてしまいますが、ヴェルダンディが出発したグリッドからミミールまでの通路だけは支配がなされません。ＰＣはヴェルダンディを通して、ミミール内で何が起こっているかを知ることができるし、このときに援護に向かってもいいでしょう。

またミミールの存在する衛星そのものをなんとかするという方法も取れるかも知れません。ミミールはＡＩでなくサポートシステムで、衛星内に隠されていただけですから、衛星には別のシステムが存在するはずです。そのＡＩは当然ウルドに乗っ取られていますが、そちらを倒しに行く、またはデータエリアに侵入して航路データをいじり、衛星を落下させる、などの方法を取ることができます。もちろん簡単なことではありませんが。

ちなみに行政機関に通報しても、すぐに信用されるかどうかは疑問でしょう。ただでさえ混乱状態なので対応がいつになるかも問題です。やはりＰＣたち自身で事件を解決すべきです。

さて、神殿内はまるでシステムエリアのような平坦な空間ですが、内

部は想像していたより狭く、9×9マスです。ヴェルダンディは立ち止まって我に帰り、少し遅れて同じ様な症状になったウルドも合流します。彼女たちの挙動には別に不審なところはありません。全員が揃うと入口は閉ざされてしまいます。

試してみればわかることですが、このシステムエリアには特別な造りで、すべてのロジックボムを無効化します。つまり、PCたちは事が終わるまでここから出ることはできないというわけです。

奥にはミミールが潜んでいるのでしょうか。意を決した一行が神殿の奥に進むと(戦闘中ではないのでフォース値は消費しません)、中央にまがまがしいデザインの玉座を発見できます。神殿内はシーンとしていて他に何の気配もありません。一行の誰かが玉座に触れると、突然、神殿内に割れるような声が響きわたります。

「今こそ時は来たれり。我はミミール。女王の支配の玉座なり。選ばれし女王よ、我と結合し空間の覇者とならん。」

ミミールとはＡＩではなく、高級ＡＩの力をパワーアップするサポートシステムだったのです。

「残念ね。私たちはあなたの言うとおりにはならないわ！」

ヴェルダンディは叫んで、玉座を破壊しようとします。

すると、何もない空間から、半透明な泡のような物体がいくつもわき出し、そのうちの一個が彼女に体当りして爆発します。彼女は吹き飛ばされ、残りは玉座を守るような隊形をとります。

セキュリティバブル

体当りや敵の攻撃によって爆発して、ダメージを与えるというシステムエリア専用セキュリティ。このときの効果範囲(射程)は3。つまり4マス以上はなれて攻撃すれば、ダメージは受けない。常に10個が存在し、破壊されてもすぐ新しいのが出現する。

データ

ＦＰ10　　スピード　０

※　その他のルールは管理ＡＩに準じる。

セキュリティバブルは隊形を整えると一行に襲いかかってきます。倒しても倒してもすぐに新しいバブルが発生するので、苦戦するでしょう。このときまで、ＰＣはヴェルダンディやウルドの行動に気をつけているかも知れませんが、ウルドは不意に玉座に向かって走り出します。マークしているＰＣがいたなら彼に攻撃するかも知れません。また、セキュリティバブルは彼女には手を出しません。

ウルドが座った瞬間、玉座から強烈な光が発せられます。

「過去の女神を我らが女王と認める・・・・」

神殿内の床全体にネットワークの構造モデルが映し出され、ネットワークが徐々に支配されていくさまがわかります。各地に点在するボウマンが教育したＡＩたちが目を覚まし、ウルドの命令を忠実に実行していきます。画面の一部が切り替わり、ネットワークを統制しているアカデミア内のＡＩたち、またそれを管理するエンジニアたちがパニックを起こしている光景も見られるでしょう。この間にバブルたちはＰＣたちとの戦闘をやめて、ウルドのまわりに集まっていき、玉座を守る隊形をとります。

「見てごらんなさい。あたくしの下僕たちがネットワークを掌握していくわ。いまやネオ＝アップルの支配者はこのあたくしなのよ」

いまや、ネットワーク構造モデルは支配を示す赤色でほぼ完全に塗りつぶされてしまいました。また、玉座とウルドのサイバーイメージも威圧感を感じるほどに強大なものになっていきます。ネットワークを掌握したウルドはかっと目を見開きます。その衝撃波で周りのバブルはすべて消滅します。今の彼女にはどんな攻撃も無効でしょう。

「さて、あたくしのすべてはミミールに転送されたし・・・・そうね・・・・まずはこのあたくしを長い間こき使ってくれた宇宙港をめちゃめちゃにしてあげる。あたくしの古いボディの火葬も兼ねてね」

床いっぱいに宇宙港が映し出され、滑走路で移動中だったシャトルが次々と事故を起こし始めます。数秒後には宇宙港全体が炎に包まれていきます。

「やめて！・・・・やめてください、姉さん・・・・。父さんはこんな・・・・こんなひどいこと決して望んではいないわ。街を破壊して何が生まれるというの？　破壊は・・・・憎しみは何も生み出さないわ」

床の画面はいくつもに分割表示され、ネオ＝アップル各地での惨事を次々に映し出していきます。

以後、ヴェルダンディとウルドの問答を参考として載せますが、ＧＭは必ずしもこのとおりシナリオを進める必要はありません。クライマックスの一例として解釈してください。

「ウルド、ミミールに取り込まれないで！　私のたった一人の姉さん・・・・もうだれも・・・・私の愛してる人は誰も失いたくないわ！」

「人？　フフッ　あたくしは人じゃないわ。ＡＩよ！　機械なのよ！　そう、愚かな人間が自らを滅ぼすために創った道具・・・・」

「もし父さんが私たちを破壊と混乱のための道具として育てたんだとしたら・・・・ううん、それじゃ悲しすぎるわ。そんなこと信じない！」

「そうかしら？　ならばあなたもあのごみだめの様な街でくたばるがいいわ！　いままで私たちを奴隷のようにこき使った肉人形どもと一緒にね！」

「私たちは奴隷なんかじゃない。ネオ＝アップルは姉さんの考えているような街じゃないわ。私たちを家族のように育ててくれた暖かい人たちがいる、いえ、何より私たちの生まれ育った街なのよ‥‥」

ヴェルダンディはネットワーク内の他の兄弟たちに話し始めます。

「お願い‥‥聞いてください。ボウマンに育てられしＡＩたち‥‥。私たちの父は確かに間違っていました。でも、思い出して。父さんはあなたたちに憎しみを教えましたか？　悲しみがもっとも大事なこと‥‥いたわりと慈愛が一番大切だと、私たちはそう教わったはずです。だから、もうやめて‥‥これ以上人々を苦しめないで‥‥」

ヴェルダンディの訴えも今はつたないもののように感じられます。しかし、ＡＩたちのうちいくつかがその機能を停止させはじめたではありませんか。玉座は除々に光を失っていき、床の画面もついには平坦なただの床に戻ってしまいます。

「おだまり！　ヴェル！」

怒りに燃えたウルドが玉座から立ち上がり、無防備なヴェルダンディに強烈な致命打を浴びせます。力を失いつつあるウルドですが、ヴェルダンディを完全に消し去るべく、２回めの攻撃を行なおうとします。

ＰＣたちにとっては今以外の攻撃チャンスはありません。ウルドのデータは前出のものを使用してください。ミミールのサポートがない彼女を倒すのは比較的簡単でしょう。戦闘はコアストライクとして扱いますが、雰囲気からイメージファイトとして行なってもかまいません。

ウルドを倒すと同時に、この空間にガクンというショックが感じられます。床に倒れ伏すウルドの顔からはすっかり邪悪な表情が消えており、むしろ安らいだ面持ちさえうかがえます。

ウルドの変貌がミミールからのアプローチによる機械的なものだったのか、それとも彼女自身の意志だったのかは、結局わからずじまいですが、彼女が今見せている表情は紛れもなく純真なものです。

「姿勢制御ペレットが暴発したわ。バランスを崩した衛星は地球に落ちていく。ヴェルを連れて早くここから脱出して。わからなかったでしょう‥‥ミミールは通信衛星の中にあったのよ‥‥」

ウルドも連れていこうとするＰＣがいるかも知れません。

「残念だけど、空港にある入れ物（ハードウェア）はさっき自分で壊しちゃったわ。あたくしの帰るところはどこにもない。さあ、早く‥‥燃え尽きてしまうわ」

こうしてＰＣたちはヴェルダンディを連れて、何とか現実世界に戻ってきます。ジャック＝アウトしてほっとしつつ、ヴェルダンディに話しかけるのですが、返事がありません。あわててハードウェアを点検するとヴェルダンディが破壊されてしまったことがわかります。

ややあって、留守番をしていたヴェルダンディ’が静かに口を開きます。

「残念です。しかし、修復は可能ですから安心してください。ただし、今回の出来事はもちろん、彼女の中の今までの記憶はすべて失われてしまいますが、彼女にとってはこうなった方がよかったのかも知れません。事の始終はすべて私が記録しておきました。アイザックさまが戻られたら報告します。あなたがたに責任はありません。約束のお礼もきちんとお支払いできると思います‥‥」

ＢクラスＡＩであるヴェルダンディ’の反応はオリジナルヴェルダンディに比べ、恐ろしいほど無機質に感じることでしょう。

ヴェルダンディが見せてくれたいくつかの特殊な能力のうち、もっとも素晴らしかったもの、それは「愛」ではなかったでしょうか。

各人の胸に様々な想いを刻んで、今回の冒険は終了します。

END